

# THE GAMES machine

INSERTO ZZAP!  
PER COMMODORE 64

**VOLANDO CON  
LA MICROPROSE:  
F15 STRIKE EAGLE III  
HARRIER JUMP SET**

**ALIEN 3...  
L'ALIENO RITORNA  
SULL'AMIGA**

**THE LEGACY**  
**EREDITATE UN INCUBO  
SUL VOSTRO PC**

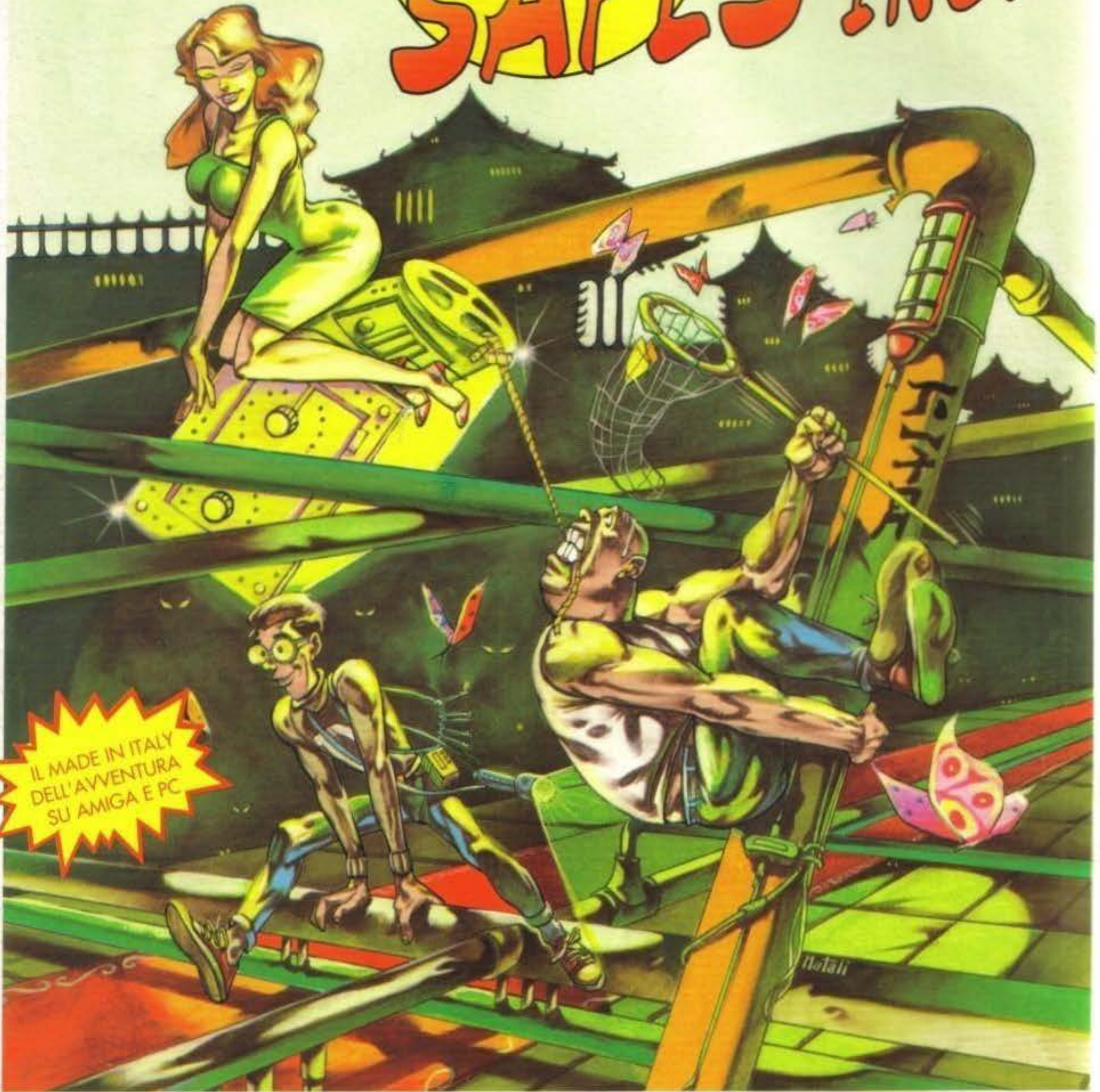
**E' ARRIVATO STREET FIGHTER II!**

**XENIA**  
EDIZIONI



8 Mb  
in 5 DISCHETTI

# NIPPON SAFES INC.



IL MADE IN ITALY  
DELL'AVVENTURA  
SU AMIGA E PC

**TREND**

Distributore esclusivo per l'Italia  
TREND ITALIA s.r.l.  
Tel. (010) 314110  
Fax (010) 3629303

Lo troverete anche  
nei migliori negozi di  
elettrodomestici / Hi-Fi / TV

**DYNABYTE**

SOFTWARE HOUSE ITALIANA  
- GENOVA ITALIA -



# NATHAN NEVER

## THE ARCADE GAME



NATHAN NEVER, Agente Speciale Alfa, è impegnato nella sua battaglia più difficile: sabotare la base fortificata sul mare da cui la Yakuza, potente mafia orientale, vuole condurre un micidiale attacco all'entroterra. La missione è più complicata del previsto per Nathan: Sigmund, il suo caro amico e collega, è tenuto prigioniero nella fortezza insieme ad altri scienziati rapiti e costretti a collaborare alla realizzazione del progetto criminale. Tempo limite: 48 ore... da adesso.



**SOFTTEL**

IN OMAGGIO  
L'ALBO INEDITO  
"GUERRA ALLA YAKUZA"

**GENIUS**



# NON MANCARE!

**D**OPO IL GRANDISSIMO  
SUCCESSO TELEVISIVO  
RISCOSSO IN INGHILTERRA  
ANCHE IN ITALIA



# GAMES MASTER

**L**A TRASMISSIONE DI VIDEOGIOCHI:  
SFIDE AL COMPUTER,  
RECENSIONI,  
TRUCCHI & CONSIGLI, NOVITÀ...



**APPUNTAMENTO  
PER 10 SETTIMANE  
SU**



**DA SABATO 28 NOVEMBRE  
TRA LE 18:00 E LE 19:00  
E IN REPLICHA  
LA DOMENICA ALLE 09:20**







## L'ALLIEVO HA BATTUTO IL MAESTRO?

Quando ancora l'artigianato rappresentava il caposaldo dell'economia italiana capitava spesso che gli allievi riuscissero in qualche modo a superare i maestri. Malgrado infatti ci sia stata (e ci sia tutt'ora) la ferma intenzione di non svelare ai discepoli tutti i segreti del proprio lavoro, ve ne erano alcuni particolarmente acuti, intelligenti e creativi che, facendosi un baffo dei pochi insegnamenti dati dai maestri, riuscivano comunque a eccellere nel loro lavoro. Un po' così è stato per The Games Machine che, se pur nato dopo il suo maestro Zzap! è riuscito a distinguersi e vivere di luce propria: merito dei computer a 16 bit che ormai hanno ottenuto larghissimi consensi? Oppure merito del nostro intrepidissimo Massimo (Max) Reynaud che, spinto dalla sua vena narcisistica, si divide in quattro per riuscire a mettere insieme la "sua" rivista? Non lo so, e lascio a voi l'ardua sentenza; quello che però mi preme dirvi è che Zzap! "Il Maestro" non se ne è andato, ma si è infilato all'interno del discepolo per renderlo ancora più ricco e interessante: da oggi quindi su The Games Machine potrete leggere tutto

il mondo degli 8 bit. Regressione? Manco per idea! Piuttosto si tratta di un modo intelligente per informare voi studiosi dei videogame sulla realtà di tutto il mercato videoludico: 8 e 16 bit.

Da oggi, quindi, non solo nasce un nuovo anno segnato dall'allineamento con i Paesi della CEE, ma caratterizzato anche da una rivista di videogiochi ancora più completa, anche se, in verità, abbiamo tutti un po' il timore che attraverso le pagine delle nostre riviste riuscirete a sapere così tanto sul mondo dei videogiochi che presto aprirete anche voi una nuova testata! In questo caso, mi raccomando, non lasciateci senza lavoro!

*Buon Anno, Stefano Gallarini*

\*\*\*\*CI SCUSIAMO CON LA BONELLI EDITORE E CON LA SIMULMONDO DI BOLOGNA PER L'OMMISSIONE DEL COPYRIGHT BONELLI RELATIVO ALLA COPERTINA DI TEX DELLO SCORSO NUMERO, DOVUTA A UNA SPIACEVOLE DIMENTICANZA.

**Editore:** Xenia Edizioni S.r.l. - Via Dell'Annunciata, 31 - 20121 **Direttore Responsabile:** Roberto Ferri **Direttore Esecutivo:** Stefano Gallarini **Capo Redattore:** Massimo "Max" Reynaud **Assistente alla Redazione:** Marco Auletta **Redattori:** Alessandro Montoli, Alessandro Rossetto, Andrea Orchesi, Eloisa Scichilone, Emanuele Scichilone, Giorgio Baldaccini, Luca Reynaud, Massimiliano Pescatori, Marco Auletta, Paolo Besser, Raffaele Sogni, Stefano Petrucci, William Baldaccini. **Segretaria di redazione:** Roberta Zampieri **Impaginazione elettronica e grafica:** Studio TRP - Cinisello Balsamo (MI). **Redazione:** Xenia Edizioni - Casella Postale 853 - 20101 Milano - Tel. (02) 66.80.45.05 (3 linee r.a.) - Fax (02) 66.80.44.78 - Videotel Mailbox: 221707460. **Fotolito:** LitoMilano, Brugherio (MI). **Stampatore:** Rotolito Lombarda, S.p.A. - Cernusco Sul Naviglio (MI). **Concessionaria di Pubblicità:** Spaziotre - Piazzale Archinto, 9 - 20159 Milano - Tel. (02) 69001255 - 69001277. **Distribuzione:** ME. PE. S.p.A. - Viale Famagosta, 75 - 20124 Milano Pubblicazione Mensile - Registr. Tribunale di Milano Nr 587 del 19/9/1988 - Pubblicità inferiore al 70%.

**Abbonamento a 11 Numeri Lit. 50000. Arretrati il doppio del prezzo di copertina:** solo con versamento sul c/c postale N. 19551209 intestato a Xenia Edizioni S.r.l. - Via dell'Annunciata, 31 - 20121 Milano.



a sole L. 7000

XENIA  
EDIZIONI

# THE GAMES machine

32 PAGINE!

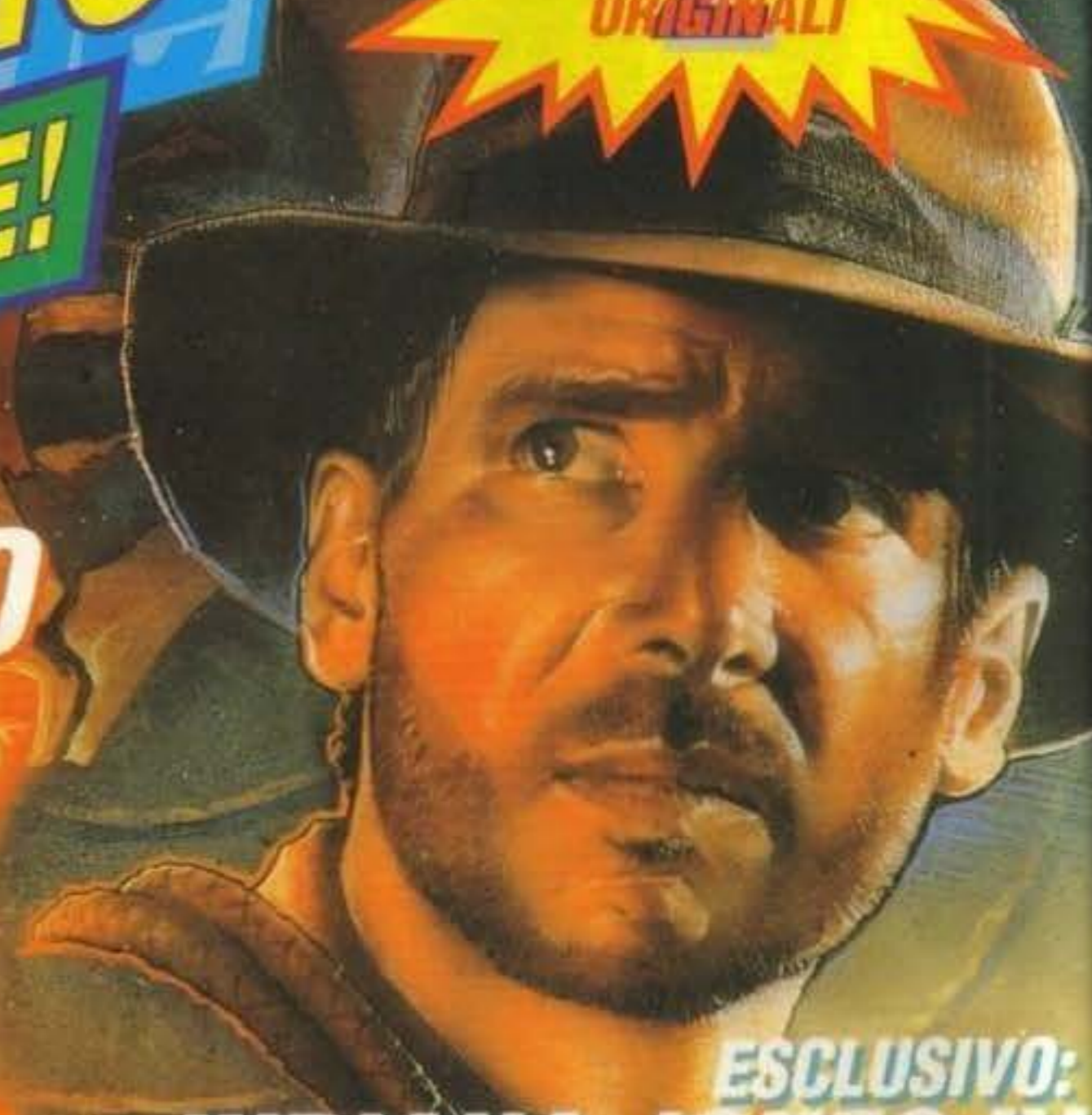
**ACTION  
AMIGA**

ECCEZIONALI  
DEMO GIOCABILI  
ORIGINALI

**AMIGA 1200**  
TUTTA LA VERITA'



**THE CHAOS ENGINE**  
TECNOLOGIA FUTURIBILE.  
NELL'ERA VITTORIANA



ESCLUSIVO:  
**INDIANA JONES IV**  
FINALMENTE SU AMIGA!



**CREATURES**  
CLYDE RADCLIFFE ALLA RISCOSSA!

RECENSITI PER VOI: INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS - A320 AIRBUS  
NO SECOND PRIZE - COOL WORLD - BUSH BUCK - ALIEN BREED SPECIAL EDITION  
RAVING MAD - SENSIBLE SOCCER 1.1 - 3D CONSTRUCTION KIT 2.0

GIA' DISPONIBILE IN EDICOLA

Anno III Numero 13 - Gennaio 1993 - Lire 7000 - Spedizione in Abb. Postale Gruppo III/70







# Voci di c



## STAR TREK SI TELETRASPORTA SULL'AMIGA...

Visto il grande successo della versione PC, l'Interplay sta per ultimare la conversione su Amiga della sua eccellente avventura spaziale ispirata al capitano Kirk e compagni, la data di uscita è data per imminente.

## DA NEVER IN POI

Marco Genevesi ed Emanuele Viola... Noti al pubblico per aver programmato l'ottimo Nathan Never. Sul prossimo numero le prime schermate della loro nuova realizzazione: un simulatore motociclistico.

## L'OCEAN VA IN BUCA

*L'annunciato simulatore golfistico è stato rimandato a data ancora da destinarsi, ma quest'immagine lascia indubbiamente ben sperare.*



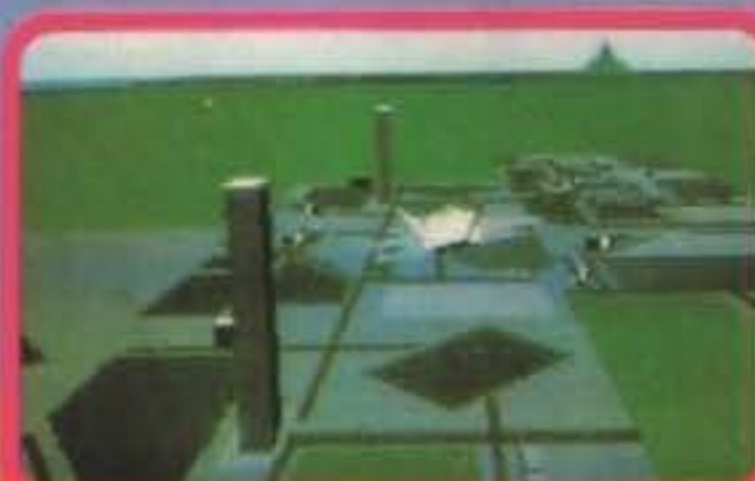
## ... MA L'ENTERPRISE RIPRENDE IL SUO VIAGGIO

Sarà infatti la Spectrum Holobyte, autrice di Falcon 3.0, a realizzarne una nuova e sensazionale versione per PO. Se tutto va bene il gioco dovrebbe essere presentato al prossimo CES di Las Vegas (e, se tutto va bene, dovremmo esserci anche noi...).



## MINDSCAPE ZOOLOGICA

Proprio all'ultimo momento c'è arrivato in redazione un interessantissimo CD-Rom chiamato The Animals e realizzato in collaborazione con lo Zoo di San Diego.



## LA MICROPROSE IN VOLO SULL'AMIGA

A-117 Nighthawk, Atac e B-17. Tutti e tre questi eccellenti simulatori già disponibili per PC dovrebbero fare la loro comparsa anche sulla macchina della Commodore. Se ne parlerà nei primi mesi di questo 1993.



## OCCHIO PER OCCHIO

Era nell'aria, ma ormai è ufficiale, Eye Of The Beholder 3 è già in fase avanzata di programmazione! Per il momento si sa solo che non se ne stanno occupando agli Westwood Studios (autori dei due precedenti episodi e dei recenti Kyrandia e Dune II, quest'ultimo recensito in questo numero), attendetevi una più approfondita preview quanto prima.



## SEMPRE PIU' SEXY...

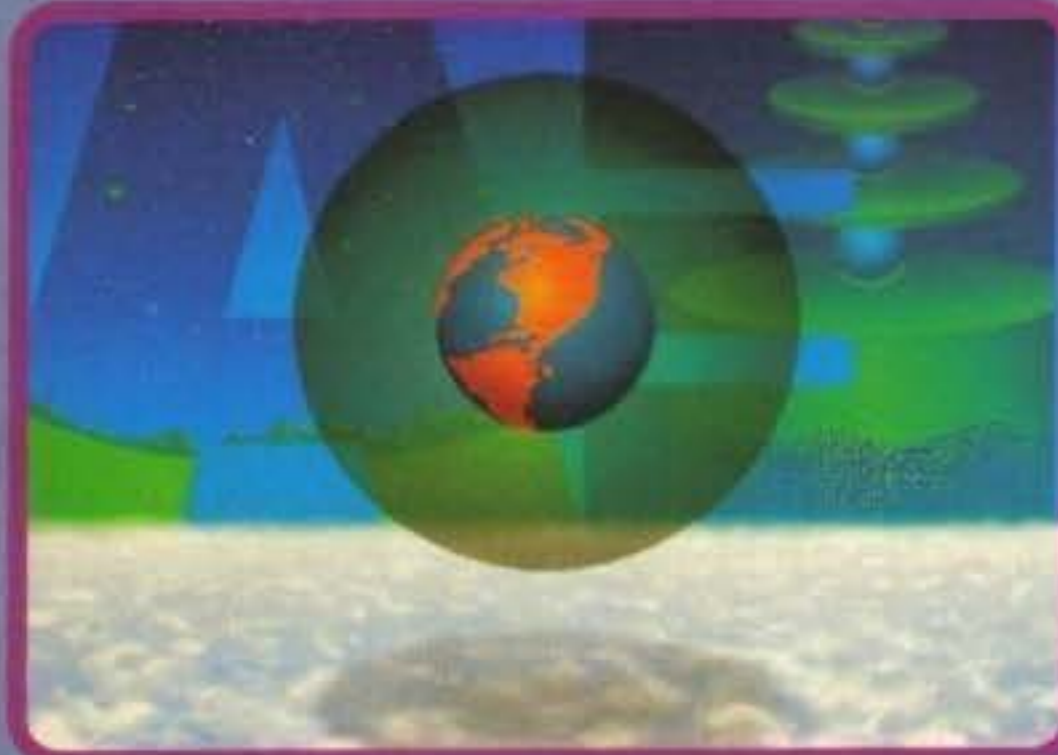
Dopo l'annuncio comparso sul numero scorso ecco una prima immagine del gioco...



# orridoio

## TUTTI IN CORE...

Oltre a Chuck Rock II, del quale ci siamo occupati sullo scorso numero, altri due eclatanti seguiti vedranno la luce quest'anno: Thunderhawk e Heimdall.



## COLORATAMENT E DELUXE PAINT

Si chiama Deluxe Paint IV AGA, ed è una nuova versione del celeberrimo programma studiato appositamente per sfruttare al meglio i nuovi chipset montati sugli Amiga 1200 e 4000. Siete pronti per i 262000 colori?



## HO RI-PERSO L'AEREO

Il bambino più odioso dell'universo è pronto per tornare sui vostri monitor... Home Alone 2 dovrebbe essere disponibile molto presto.

## IL RITORNO DEL PRINCIPE...

Prevista per il prossimo Marzo uno dei seguiti più attesi di tutti i tempi: Prince Of Persia 2! Il programmatore del successo originale, Jordan Mechner, potrebbe comparire presto su queste nostre pagine...

## OCEAN JURASSICA

In attesa del film di Spielberg, e dopo aver letto lo splendido libro di Crichton, la Ocean ha già una nuova licenza da sventolare ai quattro venti.

## TERMINATOR II

Anche in questo caso la notizia dovrebbe essere ufficiale. Il brutale coin-op della Williams dovrebbe essere presto convertito dall'Acclaim, cercheremo d'essere più precisi in uno dei prossimi numeri.



## POPULOUS II ANCHE PER PC!

Ormai dovrebbe essere solo questione di tempo... Poco tempo. Per quanto riguarda invece Syndicate avremmo dovuto avere una succosa intervista con i Bullfrog proprio su questo numero, sfumata all'ultimo secondo per un problema con le schermate, sarà per il mese prossimo.



## CHAOS MALEDETTO!

No, non ha niente a che vedere con la consueta confusione che domina qui in redazione... Mi sarebbe piaciuto potervi proporre la recensione, ma ho dovuto, mio malgrado, rassegnarmi (accordi che esulano le mie comunque sovrumane qualità di caporedattore). Fa niente, sarà per il prossimo (numero).

## PRENDI WING PAGHI ULTIMA!

Effettivamente come titolo non è il massimo (avete presente "prendi 3 paghi 2"...). In ogni caso ecco una prima, clamorosa immagine per due dei più attesi titoli di questo 1993: Privateer (Wing Commander III) e Ultima Underworld II. Anche in questo caso da Las Vegas dovremmo tornare con un sacco di notizie in più... Ennesimo ritardo, invece, per Strike Commander, che potrebbe non essere pubblicato prima di Marzo.





# PSYGNOSIS



Ecco a voi una breve rassegna sui prossimi titoli Psygnosis...

## I QUATTRO DELL'AVE MARIA

Secondo voi cosa significa C.A.P.? Codice di Avviamento Postale? No! Avete proprio sbagliato, C.A.P. sta per Combat Air Patrol, ed è il nuovo simulatore di volo della Psygnosis (Oh No! Un altro!).



Questo nuovo gioco promette grandi cose (almeno sulla carta) che però viste in un'ottica particolare (la mia), non sembrano poi offrire grosse novità; il demo che ho potuto visionare non mi è infatti sembrato nulla di particolarmente eccitante, i poligoni che compongono tutti gli oggetti presenti nel programma mi sono decisamente scarni e, nonostante il comunicato stampa parli di grande velocità, non ho potuto notare nulla che raggiungesse le prestazioni del mitico EPIC (attualmente il videogioco



con i poligoni più veloci mai apparsi su Amiga).

Sull'Amiga 1200 il discorso cambiava decisamente (per ciò che concerne la velocità), ma comunque il tutto convince ancora poco. E' in ogni caso ancora presto per poter valutare il programma (ripeto, quello che ho potuto vedere e provare era semplicemente un demo giocabile) che alla fin fine potrebbe risultare più che buono.

Tra le varie scelte di gioco potrete decide-



re se affrontare un'intera campagna di guerra, oppure volare un'unica missione in modo da impraticarvi con i comandi (che per adesso non sono molti); il vostro compito principale sarà quello di intercettare e blastare bersagli aerei, terrestri etc., naturalmente vi verrà fornito un armamentario (arsenale, ndMax) che includerà missili, razzi e bombe a



guida laser... Tra le altre cose potrete anche scegliere di volare in formazione (deciderete voi il tipo), di effettuare missioni notturne e di sollazzarvi tramite le varie visuali esterne.

Se poi siete come me e odiate decollare (e soprattutto atterrare) dalle porta aerei, potrete scegliere di partire da una pista o, meglio ancora, direttamente a 10000 piedi d'altezza; a quando tutto ciò? Quando si ha a che fare con la casa di Liverpool non vale più la pena sbilanciarsi in assai poco attendibili previsioni (vi dico solo che sulla press-release c'è scritto Novembre, come data d'uscita...).

Sempre rimanendo in tema di simulazioni ecco che la Psygnosis si prepara a lanciare sul mercato il tanto atteso seguito di Armour-Geddon, molto originalmente chiamato indovinate un po' come? Esatto! Armour Geddon II.

Che cosa dirvi su questo gioco? Prima di tutto che molta attenzione è stata convogliata nella realizzazione della grafica poligonale, che promette d'essere la più veloce e complessa mai vista su Amiga (non so perché, ma questa frase non mi è nuova).

Tra le innovazioni grafiche che tro-





veremo vi saranno poligoni trasparenti, sfere, ellissi e addirittura una nuova tecnica che userà il Blitter per disegnare grafica texture-mapping, che è in pratica quella tecnica che permette di dare a un poligono l'aspetto di un particolare materiale. Armour Geddon II si propone come un simulatore arcade d'alto livello, con una giocabilità eccezionale e soprattutto con una profondità al di sopra di qualsiasi altro gioco del genere.

Una cosa che effettivamente mi auguro è che questo gioco riesca a essere molto più intuitivo e semplice del precedente Armour-Geddon, che spesso e volentieri mi metteva in condizioni a dir poco fantozziane, in cui, nel vano tentativo di guidare 6 mezzi contemporaneamente, andavo totalmente in palla.

So già cosa mi volete chiedere, "quando diavolo uscirà?". Guardate, anche in questo caso sul comunicato stampa compariva la scritta "november", ma visto che tutt'oggi (13 dicembre) non si è visto ancora un tubo di niente, immagino che prima della fine del mese non se ne saprà nulla.

E ora passiamo a qualcosa di completamente diverso, ovvero un nuovo ed incredibile simulat... Ok, ok, scherzavo, il nome del nuovo programma è Super-Hero ed è un rullakartoni mica da ridere.

Dietro a questo giochicchio stanno comunque quei disgraziati (non li hanno ancora chiusi in galera per truffa videoludica?) della, squillino le trombe e rullino i tamburi, Tiertex!!!

Comunque la speranza e l'ultima a morire, e chissà che la Tiertex non riesca, almeno questa volta, a realizzare qualcosa di realmente competitivo; comincio col dirvi che nel gioco voi impersonificate una specie di super eroe tipo quello sfigatone di Superman (che, come tutti dovrete sapere e recentemente deceduto... meno male, non se ne poteva più!)(guarda che è già resuscitato...),

che avrà il compito di far fuori il solito brutalone, che questa risponde al nome di King's of Crime.

Al contrario di altri beat'em'up questo Super-Hero vi permette di fare cose mai viste; il vostro personaggio principale infatti troverà sparsi per i sei livelli di gioco delle particolari formule genetiche che una volta mescolate (un bel cocktail agli estrogeni ti dà un vigore...) vi daranno particolari poteri.

La grafica vista nelle micro-diapositive non era particolarmente eccellente, ma in

fin dei conti è la giocabilità che conta e questo programma sembra averne da vendere; scrolling multidirezionale, un sacco di mosse, nemici intelligenti e mostri di metà e fine livello sembrano gli elementi per un mix grandioso.

Anche per Super-Hero la data di uscita è molto ambigua, si parlava di Ottobre, ma visto come stanno andando le cose è



probabile che vedrà la luce nei primi mesi del '93.

Non vi basta ancora? Volete sapere altre notizie? Uffa, siete proprio incontentabili!



gioco fa per voi.

In pratica Creepers è uno di quei giochi tipo Lemmings (di cui la Psygnosis ci sta facendo agonizzare in modo assurdo il seguito) in cui dovrete portare in salvo una serie di vermicciattoli che faranno di tutto per complicarvi l'esistenza.

In tutto troverete ben 80 livelli fondi-cervello, una grafica da ben 256 colori (VGA of course) e una musichetta niente male che naturalmente sarà di genere natalizio. Il demo che ho visionato non era proprio bellissimo e in ogni caso non reggeva il confronto con l'ultra-mitico Lemmings, il che potrebbe non poco condizionare il successo di questo gioco; insomma la giocabilità non era ancora perfetta e la

grafica avrebbe bisogno di alcune modifiche, ma confidiamo nell'estrema cura che la Psygnosis dedica da sempre ai suoi prodotti. Se volete divertirvi con Creepers e con i suoi vermi aspettate la fine di gennaio (speriamo!), naturalmente sia nel formato PC che quello Amiga.

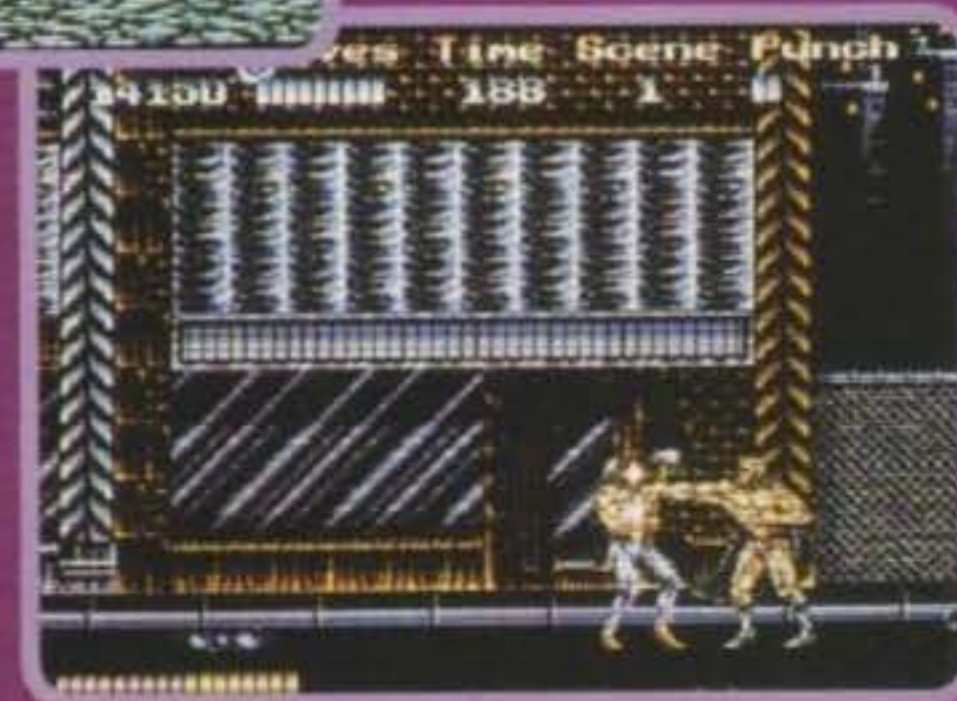
Bye, bye ci vediamo alla prossima.  
Mirko Marangon

PS Mi informano proprio adesso dalla regia che Second Samurai (il nuovo gioco della Vivid Image di cui ci siamo occupati qualche numero fa), dovrebbe essere distribuito dalla Psygnosis. Buono a sapersi...



Vabbè, siamo a Natale (anche se quando leggerete questo articolo il Natale sarà purtroppo già passato) e tutti sono più buoni, quindi puppatevi un richiamo all'anteprima di Creepers pubblicata sullo scorso numero.

Se siete tra quelli che tutti i fine settimana di tutti i benedetti giorni dell'anno li passano in riva ad un fiume a pescare trucidando quei poveri vermicelli allora questo





## CORRI IN EDICOLA



SE HAI UN PC TROVERAI LA RIVISTA  
CHE FA PER TE A SOLE **L. 9.900**  
con Dischetto da 3<sup>1/2</sup>

**Tutto su:**

GAMES

NEWS

SOFTWARE

HARDWARE

UTILITIES





# CAPTIVISSIMO!!

**Lo so, lo so, un titolo più squallido non lo si poteva trovare neanche a piangere in giapponese antico, ma io sono fantascienza non scienza...**

Bene, bene, quello che vedete poche righe più sotto è una bella intervista che Antony Crowther ha gentilmente concesso al nostro, sempre agguerrito, caporedattore; naturalmente l'intervista è a proposito del loro nuovo e fenomenale gioco, *Captive II* (capito, ora, il titolo?).

**MAX:** Ciao Tony, parlati un po' di te e di come hai intrapreso la tua carriera di programmatore...

**TONY:** Beh, programmo da 11 anni, sono sposato da cinque e ho una bambina di 3 anni (Sarah). Ho cominciato a programmare con uno Sharp ZX80K, successivamente sono passato a un Vic20 che ero solito usare per delle conversioni di adventure da BBC, ma il mio primo vero lavoro è stato *Aztec Tomb* su Commodore 64 per la Alligator (non ne sono sicuro, ma mi sembra quello, fantastico, con l'Azteco che correva visto di spalle in un nugolo di frecce avvelenate, ndMax), e qui conobbi Ross Goodley.

Dopo aver lavorato per la Alligator (per la quale ho realizzato anche *Haunted House*, *Bug Blaster*, *Sono of Blagger...*), qualcuno mi chiamò dalla neonata Gremlin Graphics, per la quale scrissi alcuni titoli fra i quali *Potty Pigeon* e l'acclamato *Monty Mole*.

Successivamente ho lavorato per la Wizard, ancora l'Alligator, l'ArolaSoft e la Mirror Soft, realizzando fra gli altri anche *Fernandez Must Die*, *Bombuzal* su Commodore 64 (grandioso! NdBDM)(la versione Amiga l'ha scritta Ross), *Zig Zag* e *Phobia* (che tra l'altro è stato il mio primo progetto su Amiga).

Sono quindi passato alla Mindscape, dalla quale sono stati pubblicati tutti gli ultimi miei titoli: *Captive*, *Captain Planet*, *Knightmare* e l'imminente *Captive II*...

**MAX:** Ed è proprio qui che volevamo arrivare...

**TONY:** Lo sapevi? Ti dico subito che la versione PC verrà curata da Ross Goodley che oltre al codice, si occuperà anche della gestione delle routine tridimensionali. Saranno presenti 4096

missioni che verranno generate casualmente tramite degli algoritmi appositamente sviluppati (generatori di città, di missioni, etc.).

per come è strutturato il processore dell'Amiga, il PC da questo punto di vista è un'altra cosa, e l'effetto grafico finale non è perfetto a causa del software scaling (in pratica la tecnica per ingrandire e rimpicciolire in tempo reale gli oggetti).

*Captive II*, invece, prende posizione rispetto ai concorrenti, compiendo un passo avanti, ma in un'altra direzione; mi aspetto di vedere dei cloni del mio gioco, con veri vettori 3D e con una perfetta



La grafica poligonale userà tecniche per il calcolo in tempo reale delle sorgenti luminose e vanterà animazioni spettacolari.

La versione Amiga vanterà ben 64 colori su schermo, mentre quella PC sfrutterà gli ormai scontatissimi 256 colori, non mancherà uno scrolling particolarmente fluido, la possibilità di alzare o abbassare la testa e un'ottima visione dell'area di gioco (45°).

Il rivoluzionario sistema di mappatura dei muri permette di disporre d'oltre 100 mega in un unico dischetto! Ovviamente la gestione del generatore è particolarmente delicata, necessitando di un minuto di tempo (su di un 68030) e di cinque minuti sui processori inferiori. Il motivo di una simile attesa è l'elevatissimo numero di calcoli: ogni piccolo segmento delle pareti sarà generato singolarmente... Bisogna vedere per poter capire.

**MAX:** *Captive* è stato un grande successo, quali nuove caratteristiche avete inserito? In pratica si tratta del solito "seguito" oppure è un gioco completamente diverso?

**TONY:** *Captive II* è stato completamente riscritto e ridisegnato, presenta tante di quelle innovazioni che in pratica non ha più nulla a che fare con il suo "antenato".

**MAX:** *Dungeon Master* è stato, per molti anni, il parametro per tutti i giochi di esplorazione in soggettiva, recentemente programmi come *Ultima Underworld* e *Legends of Valour* hanno creato un nuovo standard, grazie all'introduzione dello scrolling e alla possibilità di potersi muovere liberamente a 360°... e *Captive II*?

**TONY:** I famigerati 360° sono, secondo il mio parere, un passo indietro

animazione.

**MAX:** C'è per caso qualche cosa che avresti voluto inserire, ma hai dovuto eliminare per problemi di programmazione?

**TONY:** Tutto è stato un problema, ma, che ci crediate o meno, abbiamo risolto ogni cosa (eccetto gli sprite mappati in tempo reale). Il fatto è che molte tecniche che abbiamo implementato sono a tutti gli effetti delle novità assolute e quindi non eravamo nemmeno sicuri che sarebbe stato possibile realizzarle.

**MAX:** Adesso passiamo a qualcosa di diverso, cosa ne pensi della nuova Amiga 1200?

**TONY:** Suona bene, ma il Falcon è migliore... In ogni caso mi incuriosisce molto il 4000, magari con il 68060 al suo interno.

**MAX:** Una curiosità, quali sono i tuoi giochi preferiti di tutti i tempi?

**TONY:** *Populous*, *Dungeon Master*, *Bombuzal*, *Bane of the Cosmic Forge*, *Bloodwitch*.

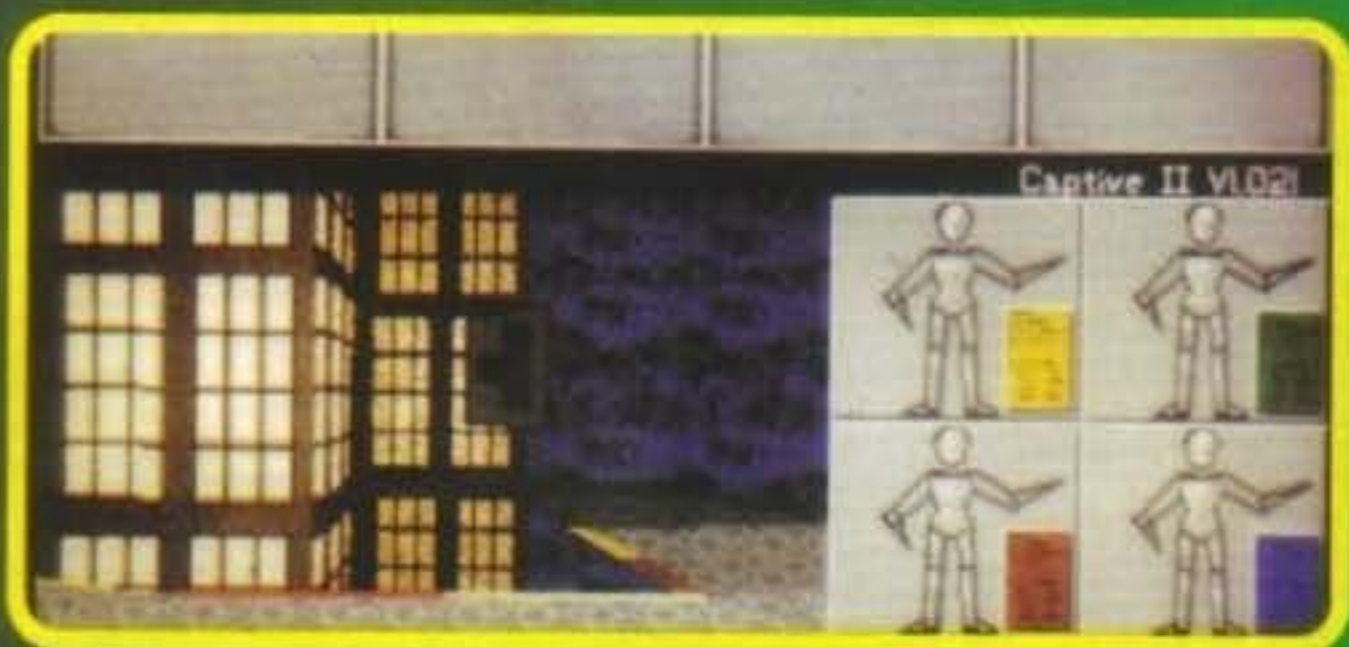
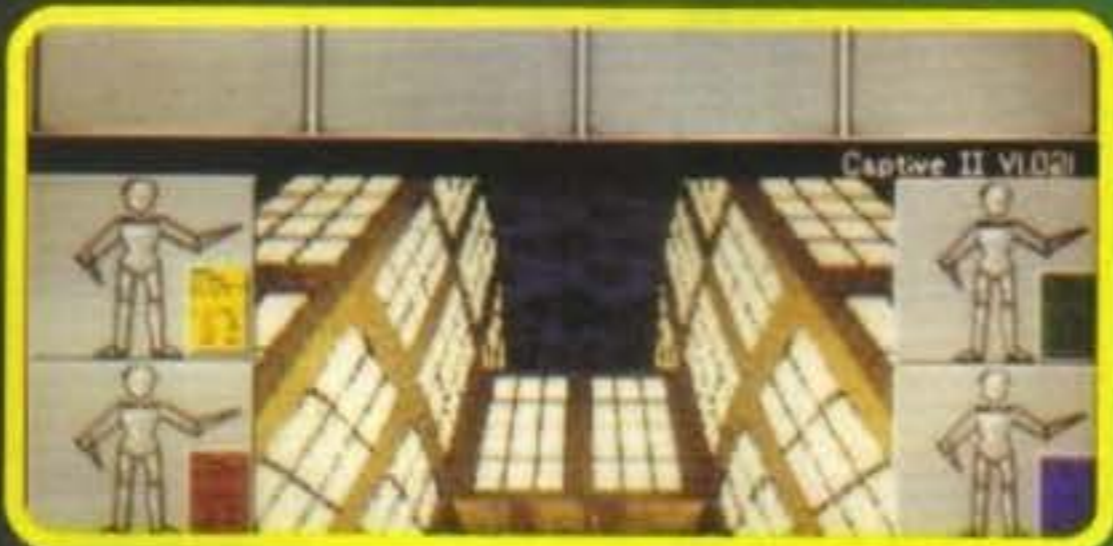
**MAX:** C'è qualche cosa che ti sarebbe piaciuto sentirti chiedere?

**TONY:** Niente che potresti pubblicare... Hehe.

**MAX:** Per finire, c'è qualche altro progetto che bolle in pentola? *Captive 3*?

**TONY:** *Captive 2* è così diverso dal suo predecessore che *C3* potrebbe anche vedere la luce prima di quanto possiate immaginare...

Traduz. Mirko Marangon





# PERGIOCO

**MILANO** Vendita telefonica, consegne in tutta Italia tel.02 /874580-874593.

**MILANO** negozio via San Prospero 1, MM1 Cordusio.

**ROMA** negozio via Degli Scipioni 109-111, Metro Ottaviano.

**giochi da tavolo con miniature catalogo completo gratuito 8 pagine**  
**WARHAMMER 79900**

**e CONSOLE**



**D&D**  
**2nd ed.**  
**26500**

**giochi di ruolo catalogo completo gratuito 8 pagine**



**catalogo videogames completo gratuito 12 pagine**

## tutti i videogames Amiga PC RPG GRAFICO

argomento	titolo	trad.	AMI	PC
1957 BACINO AMAZZONICO	AMAZON Guardians of Eden	---	---	119,90\$
AVVENTURA-NELLA CINA ANNI '30	HEART OF CHINA	---	89,9	99,90\$
AVVENTURA-IL SEGRETO DI ATLANTIDE	INDIANA JONES Fate of Atlantis	ITA	109,9	109,90\$
CARTOONS FIEVEL IL TOPO	AN AMERICAN TAIL	---	---	89,90\$
DAL FILM FAMOSO	MAMMA, HO PERSO L'AEREO	ITA	---	69,90\$
FANTASCIENZA DUNGEONS	CAPTIVE	---	---	79,90\$
FANTASCIENZA INCAICA	INCA	ITA	---	109,90\$
FANTASCIENZA HUMOUR	REX NEBULAR	---	---	119,90\$
FANTASCIENZA VERNE	SPACE 1889	SI	---	69,90\$
FANTASCIENZA	SPACE ACE II: Borf's Revenge	---	---	89,90\$
FANTASCIENZA ANDROMEDA	SPACE QUEST IV	ITA	88,9	99,90\$
FANTASCIENZA BIOLOGICO	SPACE WRECKED	---	---	59,90\$
FANTASCIENZA STAR TREK	STAR TREK 25th Anniversary	SI	---	99,90\$
FANTASTICO ESPERIMENTI...	ANOTHER WORLD	SI	68,9	79,90\$
FANTASTICO GLOBALE	ETERNAM	ITA	---	89,90\$
FANTASTICO PETER PAN	HOOK	ITA	59,9	69,90\$
FANTASTICO PIRATI	MONKEY ISLAND 2 LeChuck's Rev.	ITA	99,9	109,90\$
FANTASTICO PIRATI	SECRET OF MONKEY ISLAND	ITA	69,9	69,90\$
FANTASTICO PIRATI	SECRET OF MONKEY ISLAND VGA	ITA	---	89,90\$
FANTASTICO	WILLY BEAMISH	---	---	99,90\$
FANTASY MAGIA E MISTERO	ABANDONED PLACES	ITA	79,9	89,90\$
FANTASY MAGIA NERA	HERO'S QUEST	---	89,9	---
FANTASY	KING'S QUEST V	ITA	99,9	99,90\$
FANTASY	KING'S QUEST VI	---	---	119,90\$
FANTASY DRAGHI E FORESTE	LEGEND OF KYRANDIA	ITA	89,9	89,90\$
FANTASY MAGIE INCANTESIMI	LOOM	---	69,9	69,90\$
FANTASY TOLKIEN	LORD OF THE RINGS	SI	59,9	---
FANTASY MOSTRI E MAGIE	LURE OF THE TEMPTRESS	ITA	69,9	79,90\$
FANTASY MAGIE E LOTTE	MIGHT AND MAGIC III	---	---	99,90\$
FANTASY SFIDE E RICERCHE	MIGHT AND MAGIC IV	---	---	119,90\$
FANTASY	MOONSTONE	SI	---	69,90\$
FANTASY	QUEST FOR GLORY I	---	---	99,90\$
FANTASY	QUEST FOR GLORY III	---	---	99,90\$
FANTASY COMBATTIMENTI	THE KEYS TO MARAMON	---	79,9	69,90\$
FANTASY TATTICO	THE MAGIC CANDLE Vol.2	SI	---	79,90\$
FANTASY	THE SUMMONING	---	---	89,90\$
FANTASY TOLKIEN	THE TWO TOWERS Lord of Rings 2	SI	---	89,90\$
FANTASY HORROR	ULTIMA VII	SI	---	89,90\$
ESPANSIONE DI ULTIMA VII	ULTIMA VII FORGE OF VIRTUE	---	---	49,90\$
FANTASY STORICO	VENGEANCE OF EXCALIBUR	---	---	79,90\$
FANTASY	WEEN	ITA	79,9	89,90\$
FUTURISTICO:VIAGGIO NEL TEMPO	BILL & TED'S Excellent Advent.	ITA	45,9	72+
FUTURISTICO POSTATOMICO	FREE D.C.	---	---	79,90\$
HORROR INCUBI RAGNESCHI	ARACHNOPHOBIA	---	49,9	---
HORROR FANTASCIENZA	DARK SEED	---	---	99,90\$
HORROR MAGIA COMBATTIM.	ELVIRA II The Jaws of Cerberus	ITA	79,9	89,90\$
HORROR COMICO	MANIAC MANSION	ITA	---	79,90\$
POLIZIESCO HORROR	ALONE IN THE DARK	ITA	---	109,90\$
POLIZIESCO HORROR	DYLAN DOG Attraverso specchio	ITA	69,9	---
POLIZIESCO:INDAGINE	LOST FILES OF SHERLOCK HOLMES	SI	---	109,90\$
POLIZIESCO:OMICIDIO EGITTO ANNI '20	THE DAGGER OF AMON RA	---	---	99,90\$
ROGER RABBIT	ROGER RABBIT Raising Havoc	SI	---	79,90\$
SCIENTIFICO GIOCHI	CASTLE OF DR. BRAIN	---	89,9	---
SEXY HUMOUR	LARRY III Passionate Patty	---	---	99,90\$
SEXY HUMOUR	LARRY V	---	89,9	89,90\$
SPIONAGGIO A MIAMI	FASCINATION	ITA	59,9	59,90\$
SPIONAGGIO AVVENTURA	GUY SPY & Crystals Armageddon	SI	69,9	79,90\$
STORICO ROMA ANTICA	ROME AD92	ITA	---	89,90\$

AMI=AMIGA PC: \* =5 1/4 \$ =3 1/2 +=5&3 prezzi in migliaia di lire

## tutti i videogames Amiga PC

### SPORT

atletica	: GIAVELLOTTO, SALTO IN ALTO	CARL LEWIS CHALLENGE	SI	49,9	79,90\$
auto	: GARA VISTA DALL'ALTO	FT G.P. CIRCUIT	ITA	39,9	---
auto	: CORSE E SPORCHI TRUCCHI	INDY HEAT	SI	49,9	---
auto	: SIMULAZIONE RALLY R.A.C.	LOMBARD RALLY	---	---	29,90\$
auto	: LOTUS ESPRIT, ELAN, M200	LOTUS III	SI	59,9	---
auto	: CORSE INDIANAPOLIS	MARIO ANDRETTI'S Racing Chall.	SI	---	79,90\$
auto	: GUIDA RALLY D'EPOCA	MILLEMIGLIA	ITA	39,9	---
auto	: FORMULA 1 MONDIALE	NIGEL MANSELL'S WORLD CHAMP.	SI	59,9	---
auto	: CORSA FERRARI TESTAROSSA	OUT RUN EUROPA	SI	39,9	---
auto	: PISTE SUPER ACROBATICHE	RACE DRIVIN'	SI	---	59,90\$
auto	: FORMULA 1 MONDIALE	ROAD & TRACK Grand Prix Unltd.	ITA	---	79,90\$
auto	: GARE FUORISTRADA	SUPER OFF ROAD	SI	---	24,90\$
auto	: RALLY SIMULAZIONE	TOYOTA CELICA GT RALLY	SI	29,9	69,90\$
auto	: GUIDA FUORISTRADA	WILD WHEELS	---	25,9	---
baseball	: TATTICO E ARCADE	HARDBALL III	---	---	79,90\$
basket	: CAMPIONATO PLAY OFF	BASKET PLAY OFF	ITA	---	69,90\$
basket	: ARCADE E MANAGEMENT	ROAD TO THE FINAL FOUR NCAA	---	---	79,90\$
basket	: SIMULAZIONE ARCADE	THE BASKET MANAGER	ITA	---	59,90\$
billardo	: 3 TIPI DI REGOLE UK/USA	POOL ARCHER MACLEAN'S	SI	69,9	---
billardo	: SIMULAZIONE PARTITA	JIMMY WHITE'S SNOOKER	SI	---	79,90\$
boxe	: INCONTRI REALISTICI	3D WORLD BOXING	ITA	69,9	79,90\$
boxe	: ALLENA FINO A 5 PUGILI	BOXING MANAGER	SI	24,9	---
boxe	: INCONTRI 8 PUGILI	FRANK BRUNO'S BOXING	---	---	29\$
boxe	: KICK BOXING	PANZA KICK BOXING	SI	24,9	34,90\$
boxe	: CRONISTA O GIOCATORE...	TV SPORTS BOXING	---	---	69,90\$
calcio	: VISIONE IN SOGGETTIVA	3D WORLD SOCCER	ITA	69,9	---
calcio	: MANAGEMENT SQUADRE	CHAMPIONSHIP MANAGER	SI	49,9	59,90\$
calcio	: SIMULAZIONE PARTITA	ENGLAND CHAMPIONSHIP SPECIAL	SI	39,9	---
calcio	: SIMULAZIONE PARTITA	EUROPEAN CHAMPIONSHIP 1992	SI	---	79,90\$
calcio	: TEAMS CAMPIONATO EUROPEO	EUROPEAN FOOTBALL CHAMP	SI	49,9	---
calcio	: MANAGEMENT SQUADRE	FOOTBALL CHAMP	ITA	59,9	---
calcio	: GIOCATO E MANAGERIALE	GAZZA II	SI	---	39,90\$
calcio	: MANAGEMENT SQUADRE	GRAHAM TAYLOR SOCCER CHALL.	SI	49,9	---
calcio	: CAMPIONATO DEL MONDO	ITALIA '90	---	---	24,90\$
calcio	: ARCADE CAMPIONATI EUROPEI	JOHN BARNES EUROPEAN FOOTB.	SI	49,9	---
calcio	: ESPANSIONE KICK OFF 2	KICK OFF 2 GIANTS OF EUROPE	---	24,9	---
calcio	: MANAGEMENT NOTO TEAM	MANCHESTER UNITED	---	29,9	29,90\$
calcio	: SIMULAZIONE PARTITA	MICROPROSE SOCCER	SI	---	24,90\$
calcio	: CAMPIONATO SERIE A	RETEE!	ITA	39,9	---
calcio	: 100 SQUADRE EUROPEE	SENSIBLE SOCCER	SI	69,9	---
calcio	: 100 SQUADRE EUROPEE	SENSIBLE SOCCER 1992/3	SI	69,9	---
calcio	: SIMULAZIONE CAMPIONATO	STRIKER	---	59,9	---
calcio	: MANAGEMENT SQUADRE	THE MANAGER	ITA	79,9	79,90\$
estivi	: PALLAVOLO SPIAGGIA	OVER THE NET	ITA	---	29,90\$
estivi	: FINO A 10 GIOCATORI	SUMMER CHALLENGE	SI	---	79,90\$
football	: MANAGEMENT E ARCADE	NFL	---	---	69,90\$
football	: SIMULAZIONE PARTITA	JOHN MADDEN AMERICAN FOOTB.	SI	69,9	---
futuristico	: IL FREESBEE DEL 3000	DISC	---	---	59\$
golf	: 3D 6 PERCORSI	GOLF DAVID LEADBETTER'S	---	---	119,90\$
golf	: ESPANSIONE JACK NICKLAUS	JACK NICKLAUS CLIP ART	---	20,9	---
golf	: JACK NICKLAUS NUOVA BASE	JACK NICKLAUS GOLF&COURSE DES.	---	---	89,90\$
golf	: PARTITE INTERATTIVE	PERSONAL PRO	---	---	79,90\$
golf	: ESPANSIONE PGA TOUR GOLF	PGA TOUR GOLF Tournament Disk	ITA	---	59,90\$
golf	: TORNEI PROFESSIONISTICI	PGA TOUR GOLF Windows	ITA	---	89,90\$
hockey ghiaccio		FACE OFF ICE HOCKEY	SI	49	---
moto	: CORSE MOTO CLASSE 500	HOT RUBBER	SI	49	---
moto	: CORSE MACCHINE POTENTI	RED ZONE	SI	69,9	---
moto	: CAMPIONATO MONDIALE 500	TEAM SUZUKI	SI	29,9	---
neve	: SLALOM, FONDO, BOB, SLITTINO	SFIDE INVERNALI	ITA	---	79,90\$
neve	: 8 EMOZIONANTI SFIDE	WINTER SUPERSPORTS 92	SI	---	49,90\$
olimpiadi	: BARCELONA 1992	ESPANA THE GAMES '92	SI	59,9	69,90\$
olimpiadi	: 8 TIPI DI COMPETIZIONE	GO FOR GOLD	SI	24,9	24,90\$
squash	: FANTASCIENTIFICO	HOLO SQUASH	ITA	39,9	---
squash	: COMPETIZIONI 40 GIOC.	SQUASH JAHANGIR KHAN	SI	24,9	---
tennis	: I CAMPIONI MIGLIORI	3D WORLD TENNIS	ITA	69,9	79,90\$
tennis	: SIMULAZIONE PARTITA	ADVANTAGE TENNIS	---	69,9	79,90\$
tennis	: INFINITI ANGOLI VISUALI	INTERNATIONAL 3D TENNIS	SI	29,9	---
tennis	: TORNEI SINGOLO E DOPPIO	PRO TENNIS TOUR	---	24,9	29,90\$
tennis	: TORNEI SINGOLO E DOPPIO	PRO TENNIS TOUR 2	SI	---	59,90\$
tennis	: SIMUL.-ARCADE-AUTOM.	TENNIS CUP 2	SI	---	59,90\$
tennis	: CAMPIONATO DEL MONDO	WORLD TENNIS CHAMPIONSHIPS	SI	---	79,90\$
tiro bersaglio	: POLIGONO DI TIRO	CAMPO DI FUOCO	ITA	29	---
vari	: BODYBOARD, SNOWBOARD, SKATE	CALIFORNIA GAMES 2	SI	39,9	---
vari	: MARATONA, TIRO SEGNO, TUFFI	INTERNATIONAL SPORTS CHALL.	ITA	---	69,90\$
vari	: 30 COMPETIZIONI...	MEGA SPORTS	SI	69,9	---
volo	: PARAPENDIO	PARAGLIDING SIMULATION	---	49	59\$
wrestling	: CAMPIONATO DEL MONDO	TOP WRESTLING	ITA	49	---
wrestling	: LOTTE ALL'ULTIMO SANGUE	WRESTLEMANIA WWF	SI	39,9	49,90\$
wrestling	: LOTTE ALL'ULTIMO SANGUE	WWF 2 EUROPEAN RAMPAGE TOUR	SI	69,9	---

AMI=AMIGA PC: \* =5 1/4 \$ =3 1/2 +=5&3 prezzi in migliaia di lire



L'avevamo già accennato sul numero scorso, ma a quanto pare la produzione da edicola della Simulmondo sembra destinata ad arricchirsi di due nuovi personaggi...



# L'UOMO DELLA SIMULMONDO...



Dopo Dylan Dog e Diabolik (dei quali usciranno comunque i nuovi albi interattivi) anche Tex è praticamente pronto per il suo trionfale esordio in tutte le edicole italiane. Il primo episodio si chiamerà in ogni caso "Mefisto!", in onore del più acerrimo dei suoi nemici, e dovrebbe essere disponibile a brevissima scadenza. A questo faranno seguito, con cadenza mensile, altri due numeri intitolati "Il Drago Rosso" e "Spettril".

Previsto invece per il mese prossimo il lancio di un nuovo eroe interamente digitale: Simulman.

Per entrare più nello specifico posso dirvi che si tratta di un agente speciale della Realtà Virtuale. Oltre al protagonista principale imparerete a conoscere anche: Cactus (l'agente nemico di Simulman), SS-Dos (il sistema operativo nemico), Doors (le porte sulla Realtà Virtuale negativa), Twatch (lo scanner da polso)...

La vicenda sarà invece più o meno questa: un misterioso candidato politico, approfittando di un momento di particolare debolezza dell'opinione pubblica, comincia a raccogliere consensi fra la gente comune. Ma quello che tutti ignorano è la sua natura informatica, interamente generata dal poderoso SS-Dos, che



non promette certo nulla di buono... Toccherà a Simulman entrare in azione e sventare il subdolo tentativo criminale. Da quanto abbiamo visto questo nuovo protagonista partorito dalla Simulmondo ha tutte le carte in regola per imporsi perentoriamente fra tutti gli appassionati: l'ambientazione affascinante



e soprattutto un'abbondante ricorso al ray-tracing lo rendono un titolo del quale parleremo sicuramente in seguito.

PS Ringrazio Stefano Balzani per avermi mandato queste ultime immagini via modem.





# A

# COME AVVENTURA

# S

# COME...SIERRA!

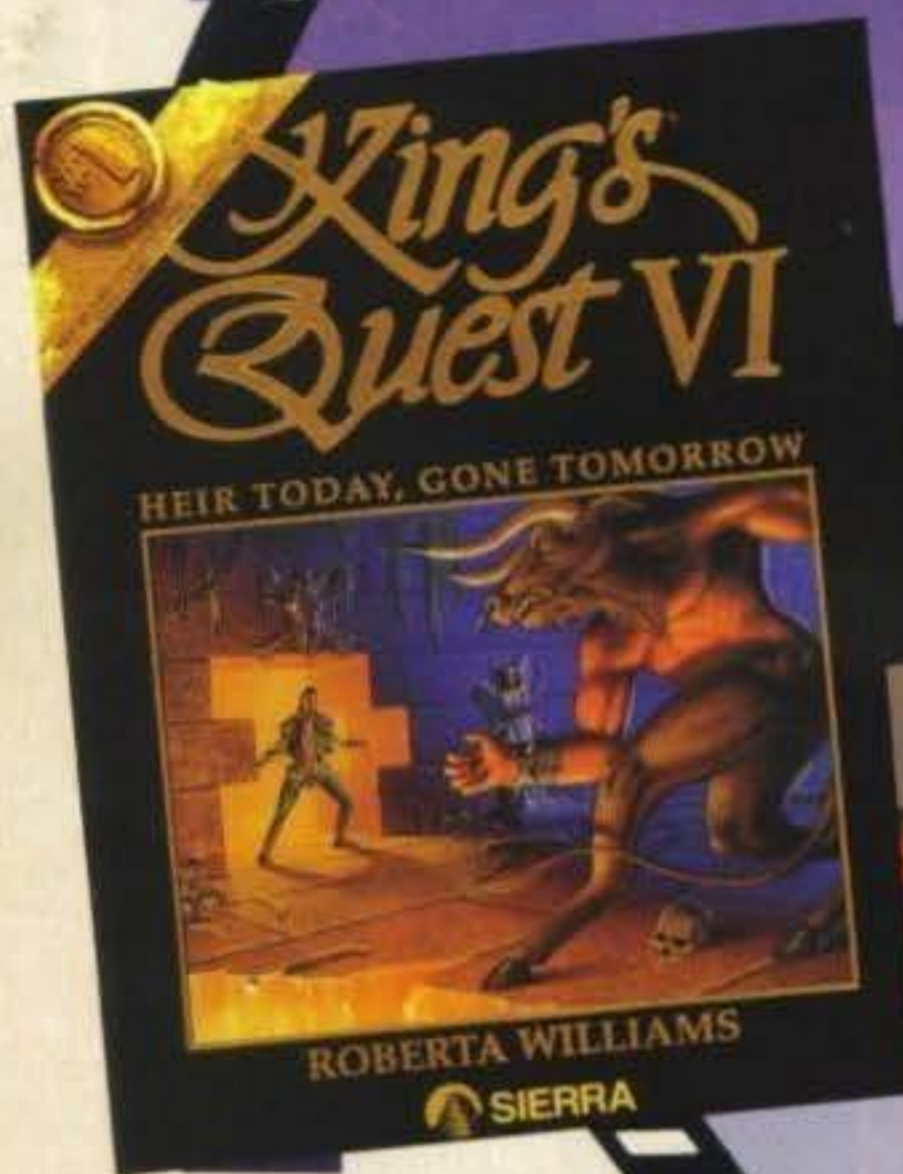
*Come in un film,  
meglio che in un film...*



TI ERI  
IMBARCATO, A FIANCO DEL  
FORMIDABILE ROGER WILCO,  
IN UN FOLLE VIAGGIO  
ATTRAVERSO LO SPAZIO E IL  
TEMPO.

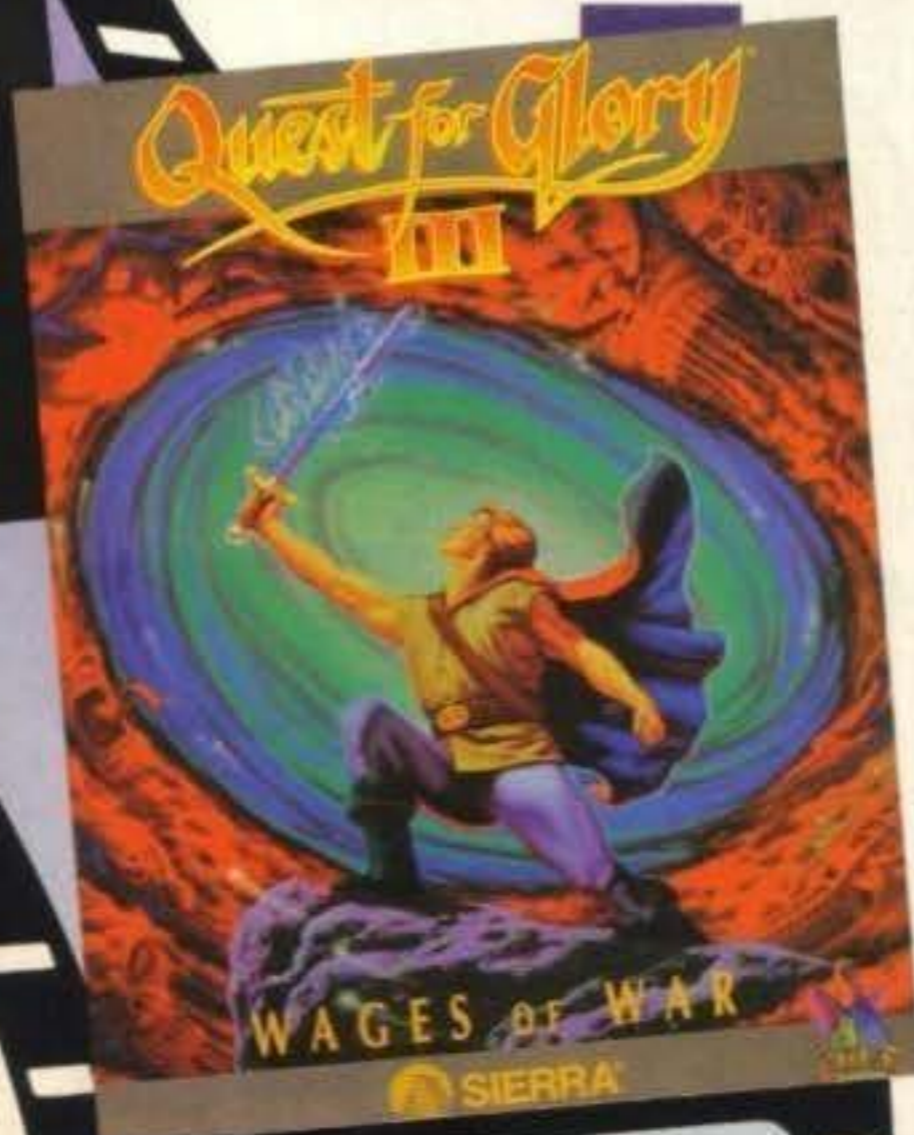
PC - LIT. 99.900

**...ORA STAI PER PRENDERE PARTE  
A DUE NUOVE STRAORDINARIE AVVENTURE  
COMPLETAMENTE IN ITALIANO!**



### KING'S QUEST VI

NEI PANNI DEL FIGLIO DI RE  
GRAHAM PARTI ALLA VOLTA DELLE  
MISTERIOSE ISOLE VERDI, DOVE LA  
PRINCIPESSA CASSIMA È TENUTA  
PRIGIONIERA IN UN CASTELLO. TI  
ATTENDONO AL VARCO PERICOLI  
DI OGNI SORTA E PERSONAGGI  
FANTASTICI.  
PC



### QUEST FOR GLORY III

NEI PANNI DI UN GUERRIERO, DI  
UN LADRO O DI UN MAGO  
SCENDI IN CAMPO CONTRO  
UN'INDESCRIBIBILE FORZA  
MALVAGIA, MADRE DELL'ODIO E  
DELLA DEVASTAZIONE. IN UN  
SUSSEGUIRSI DI SEQUENZE DI  
AZIONE DEVI IMPEDIRE UNA  
GUERRA FRA DUE DIVERSE  
CIVILTÀ, RISOLVENDO LE  
TENSIONI CHE NE MINACCIANO  
LA CONVIVENZA.  
PC





# BART ALLA CONQUISTA DEL MONDO

Il simpaticissimo (se lo becco lo strangolo. NdP) Bart ritorna protagonista sul nostro Amiga. Il primo episodio ha avuto un discreto successo, ma l'Acclaim, sfruttando la popolarità della famiglia Simpsons, cerca nuova fortuna. Sarà la volta buona?



Poco tempo fa, l'Italia è stata invasa da un nuovo telefilm con la classica famiglia americana al centro di tutte le vicende. Questo programma era destinato a tutte le fasce d'età, e probabilmente anche grazie a questo motivo, i Simpsons hanno ottenuto in breve tempo un successo strepitoso (non esageriamo... NdMax). Ma quale elemento li distingueva da tutti gli altri numerosi telefilm già presenti sul mercato? La risposta è semplice: Bart e gli altri erano, e saranno per sempre, cartoni animati.

Il primo episodio, nel mondo dei videogiochi, non ha avuto molta fortuna: effettivamente, quando si inseriva il primo dischetto, si poteva ammirare una splendida presentazione (in stile ovviamente cartoons). Purtroppo però, il gioco vero e proprio era una

ricostruire una foto di Bart; infine due arcade leggermente differenti dove ancora Bart, sulla muraglia cinese oppure su una barca, dovrà raccogliere oggetti senza essere interrotto dai numerosi, ma molto stupidi, nemici. Tutto qui? Sì è davvero tutto!

Come già detto si tratta di una semplice preview, ma le possibilità che il gioco finito possa migliorare non ci sembrano onestamente troppe. Vedremo (se comunque non ne dovreste mai leggere la recensione, non fateci troppo caso...).

Massimiliano Pescatori

PS Le novità in casa Simpsons non sono finite, da qualche parte all'interno del numero troverete la recensione di Krusty's Fun House che, come leggerete, ha a che vedere con il nostro Bart.



delusione su tutti i fronti e non potemmo fare altro che comunicarvi le nostre negative impressioni. Il 1993 ci porterà la seconda puntata dedicata a Bart e soci, ma per quello che potete vedere dalle foto, Bart vs. The World non potrà fare altro che rimpiangere il predecessore.

Il demo visionato si suddivide in cinque sotto giochi differenti molto semplici e facili da comprendere: un gioco di carte, ove vostro compito è, scoprendo le carte raffiguranti i vari personaggi del telefilm, di formare delle coppie; una slot machine, demenziale al massimo, nella quale dovrete cercare di far uscire tre figure uguali per vincere; un puzzle, il vecchissimo gioco del 15 ove tramite spostamenti obbligati, nel quale dovrete



# POLVERIZZA I TUOI RECORD!

Quante volte hai odiato la scritta Game Over dopo una notte insonne passata nel tentativo di migliorare il tuo record? Quante volte hai desiderato sbalordire i tuoi amici senza mai riuscirci? Oggi Jackson Libri ti offre un aiuto indispensabile per risolvere ogni tipo di videogioco. Due chiarissimi volumi con le soluzioni e i trucchi per risolvere tutti, ma proprio tutti, i videogiochi in commercio. ELVIRA, SECRET OF MONKEY ISLAND, CRUISE FOR A CORPSE, WONDERLAND non avranno più segreti e potrai scegliere di volta in volta le soluzioni che preferisci. I due volumi di ENCICLOPEDIA DEI VIDEOGIOCHI TRUCCHI & SEGRETI, da oggi in edicola, racchiudono infatti i segreti di oltre 1.000 giochi dagli sparatutto ai platform. Nel primo libro troverai tutte le soluzioni "lecite" per risolvere ogni quadro, nel secondo tutti i trucchi e le cheat mode per scoprire password e codici lasciati dai programmatori. **CORRI IN EDICOLA E LANCIA LA SFIDA...**

**LE GRANDI  
NOVITA  
IN EDICOLA**



- AMIGA • C64 •
- ATARI ST • PC • PC ENGINE •
- MEGADRIVE/GENESIS • NES • GAMEBOY •
- SUPER FAMICOM/SUPER NES • MASTER SYSTEM • LYNX •

**SOLUZIONI, TRUCCHI, E SEGRETI DI OLTRE 1.000 GIOCHI**



# PROSPEROSA LORICIEL

**C**ome già anticipato-  
vi nella preview  
pubblicata qualche  
numero addietro, il  
nuovo arcade della  
Loriciel contiene un  
paio di "idee" veramen-  
te notevo-  
li...

I videogiochi hanno sempre avuto un ruolo fondamentale nella mia vita. Quando una persona si accosta a un programma di tipo arcade, generalmente riesce a sfogare i propri istinti, rilassandosi e divertendosi. Entity permette anche di sognare: molti si chiederanno il perché di questa affermazione e la risposta la troverete voi stesso nelle foto.

La protagonista del gioco, infatti, è una splendida giovane vestita solamente da un costume che esalta le sue evidenti qualità fisiche... Spesso ci capita di impersonare ranocchi, api, piccoli mostriattoli, ecc.. Questa volta la bellissima giovane, di nome Anthemis, sarà l'unica eroina della storia.

Partiamo dunque dalle origini di questo gioco che si chiamerà Entity: in una galassia sperduta, vive una civiltà molto particolare con caratteristiche talvolta simili a quelle terrestri; purtroppo il pianeta Xeres, ove questa popolazione trascorre la propria esistenza, è in grave pericolo a causa di un terribile mostro. Migliaia di anni fa, un santone locale molto potente, era riuscito a catturare il perfido Entity e, con notevole abilità, lo aveva rinchiuso in un carcere spa-



notevole abilità, lo aveva rinchiuso in un carcere spaziale di massima sicurezza. Alla prima occasione però questo malvivente è riuscito a fuggire e, per vendicarsi, ha in mente di sterminare innanzitutto Xeres e in seguito molti altri pianeti. Non avendo più l'età per catturare nuovamente questo pericoloso personaggio, il magico santone chiama in suo aiuto una biondona di nome Anthemis. Occhi azzurri, misure 100-60-90, è stata eletta miss videogiochi arcade dell'anno 1992 (in verità il titolo era un po' diverso, comunque... NdMax) da tutta la redazione e non desideriamo certamente che la sua bellezza sia distrutta da un'avventura così pericolosa. Per questo stateci attenti e sfruttate tutte le sue caratteristiche per venire a capo dell'intera vicenda. Cinque sono i livelli e cinque sono i pianeti differenti che dovrete salvare. Per quello che potete notare dalle foto, la grafica di Entity è di ottima qualità e i colori sono molto appariscenti. Una presentazione carina vi introdurrà al gioco vero e proprio dove avrete il piacere



di incontrare numerosissimi mostri desiderosi di poter mostrare la vostra testa al capo Entity.

Questo nuovo arcade dovrebbe essere disponibile in Febbraio su Amiga ed in seguito anche per PC.

Un accenno anche per Best Of The Best, un'interessante conversione per PC dell'acclamato Panza Kick Boxing uscito su Amiga anni addietro.

Sempre della Futura dovrebbe finalmente essere pronto anche D-Day, il già decantato programma che vi immergerà nel pieno della seconda guerra mondiale. La vostra abilità potrà cambiare il corso della storia e potrete ottenere questo risultato pilotando aerei, guidando carri armati e pianificando una strategia vincente. La recensione, speriamo, al prossimo numero.

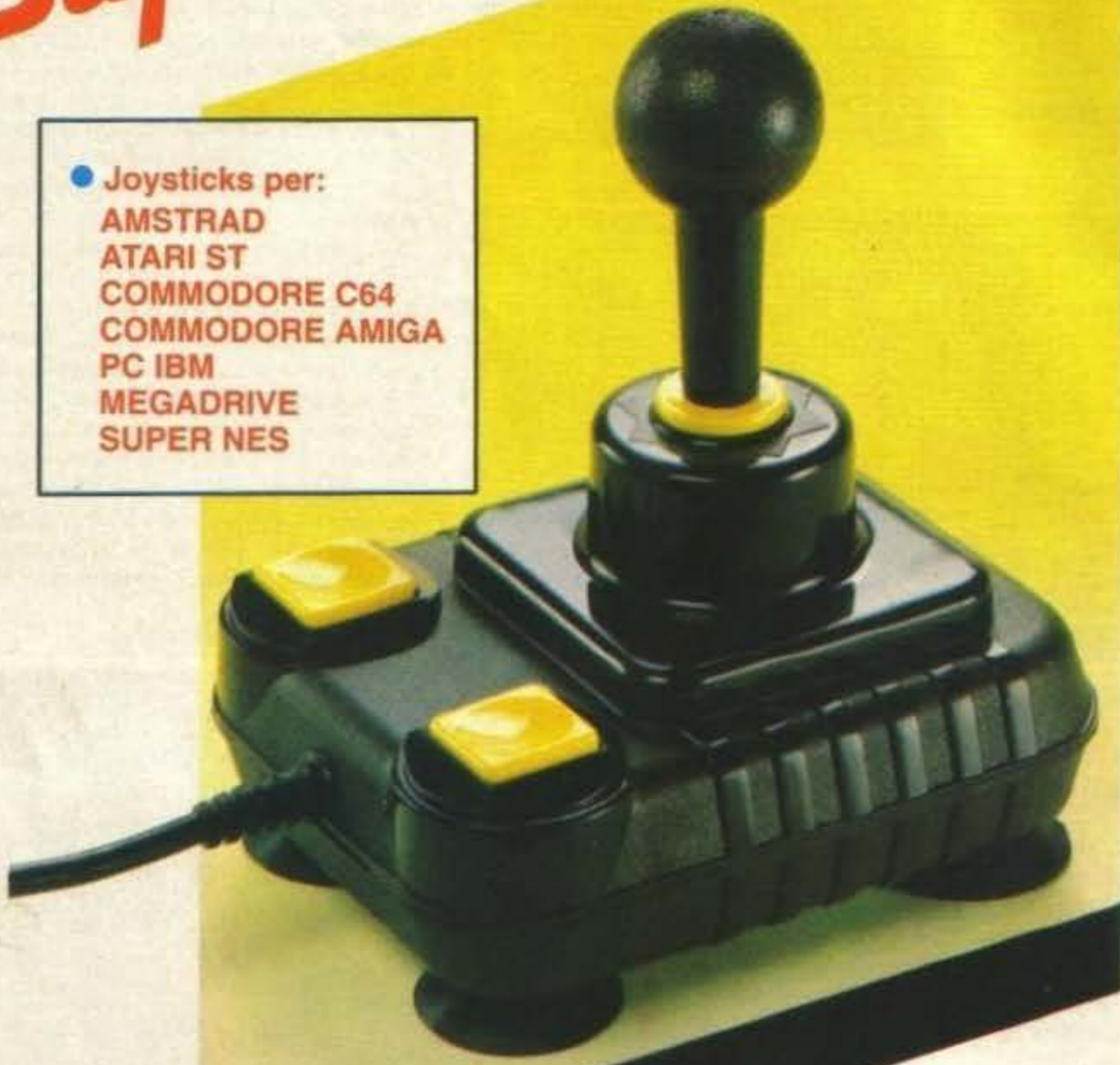
Massimiliano Pescatori



# ZIP STICK<sup>®</sup>

## Super professional

- Joysticks per:  
 AMSTRAD  
 ATARI ST  
 COMMODORE C64  
 COMMODORE AMIGA  
 PC IBM  
 MEGADRIVE  
 SUPER NES



*esegi*

DISTRIBUTTRICE

Via G. Marconi 161 Strada Terraglio  
 31021 Mogliano Veneto (TV) Tel 041/5905077 Fax 041/5905070

ESCLUSIVA PER L' ITALIA

STAR PERFORMERS



# QUEEN

<http://www.oldgamesitalia.net/>

COMPUTER Software & games

SOLO VENDITA PER CORRISPONDENZA



TITOLO	IBM	AMIGA
3D CONSTRUCTION KIT 2	99.900	99.900
3D WORLD BOXING	79.900	89.900
3D WORLD SOCCER	99.900	99.900
3D WORLD TENNIS	79.900	89.900
A - TRAIN	99.900	99.900
A320 AIRBUS (ITA)	99.900	99.900
ABANDONED PLACES	89.900	79.900
ACES OF THE PACIFIC	99.900	99.900
AIR COMMANDER	89.900	99.900
AIR SUPPORT	99.900	99.900
AIR WARRIOR	79.900	79.900
ALONE IN THE DARK	109.900	99.900
AMAZON	119.900	99.900
AMOS 3D	79.900	99.900
AMOS COMPILER	99.900	99.900

**QUEEN PREMIA I TUOI ACQUISTI!  
COME?  
CON LA QUEEN FIDELITY CARD!  
OGNI L. 10.000 DI SPESA - UN BOLLINO  
RISPARMIO DA INCOLLARE SULLA TUA  
TESSERA FEDELTA'.  
RISPEDI SCI A QUEEN LA TESSERA  
COMPLETATA.  
RICEVERAI UN GIOCO A TUA SCELTA  
IN REGALO!  
IL CATALOGO GRATUITO IN OGNI PACCO!**

TITOLO	IBM	AMIGA
HOOK	89.900	89.900
INCA	109.900	99.900
INDIANA JONES - ACTION GAMES	79.900	99.900
INDIANA JONES AND FATES OF ATLANTIS	109.900	99.900
INT. SPORTS CHALLENGE	89.900	89.900
ISHAR - LEGEND OF THE FORTRESS	89.900	49.900
JACK NICKLAUS GOLF	89.900	72.000
JAGUAR XJ 220	99.900	49.900
JETFIGHTER II	89.900	99.900
JETFIGHTER II MISSION DISK	89.900	99.900
JOHN BARNES EUROPEAN FOOTBALL	49.900	99.900
JOHN MADDEN FOOTBALL II - I	109.900	99.900
KOB	TEL	TEL
KING'S QUEST V	99.900	99.900
KING'S QUEST VI	119.900	99.900

TITOLO	IBM	AMIGA
ROBOCOP 3	79.900	89.900
ROBOSPORT	99.900	99.900
ROGER RABBIT - H. RAISING H.	79.900	89.900
ROLLING RONNIE	39.900	99.900
ROME A D. 92	TEL	TEL
SABRE TEAM	99.900	99.900
SENSIBLE SOCCER 92/93	99.900	99.900
SHADE INVERNALI	79.900	79.900
SHADOW OF THE BEAST II	89.900	99.900
SHADOWLANDS	89.900	99.900
SHERLOCK HOLMES - THE LOST FILE	109.900	99.900
SIEGE	89.900	99.900
BILLY PLUTTY	99.900	99.900
SIM ANT	89.900	99.900
SIM EARTH	89.900	99.900
SNOOKER WHIRLWIND	79.900	99.900
SPACE QUEST IV (ITA)	99.900	99.900
SPACE SHUTTLE	99.900	99.900
SPECIAL FORCES	99.900	99.900
SPELLJAMMER	89.900	99.900
SPRING BREAK 301	79.900	99.900
STAR CONTROL II	79.900	99.900
STAR TREK	99.900	99.900
STARLUSH	TEL	TEL
STEEL EMPIRE	79.900	99.900
STRATEGO	89.900	99.900
STREET FIGHTER II	89.900	99.900
STRIKE COMMANDER	TEL	TEL
STRIKEFLEET	99.900	99.900
STRIDER	99.900	99.900
SUMMER CHALLENGE	79.900	99.900
SUPERFROG	99.900	99.900
SUPERTETRIS	89.900	79.900
SWORD OF HONOUR	99.900	99.900
TERMINATOR II	39.900	39.900
TEX - ROMBO CALDO	TEL	TEL
THE CARL LEWIS CHAL	79.900	89.900
THE HUMANS	89.900	99.900
THE LEGEND OF KYRANONIA	89.900	99.900
THE MANAGER	79.900	99.900
THE OFFICIAL AQUABATIC GAMES	99.900	99.900
THE SECOND SAMURAI	TEL	TEL
THE SIMPSON	49.900	39.900
THE SUMMONING	89.900	99.900
THE WALKER	99.900	99.900
THEATRE OF WAR	79.900	99.900
TINY DWEEKES	39.900	49.900
TITUS THE FOX	49.900	49.900
TOP WRESTLING	99.900	49.900
TORNADO	TEL	TEL
TOYOTA GT4 RALLY	89.900	99.900
TREASURES OF THE SAVAGE FRONTIER	99.900	99.900
TROCKLERS	99.900	99.900
TURTLES II	99.900	99.900
ULTIMA UNDERWORLD	89.900	99.900
ULTIMA VII	99.900	99.900
ULTIMA VI - FORGE OF VIRTUE (CDAT)	49.900	99.900
UTOPIA	89.900	99.900



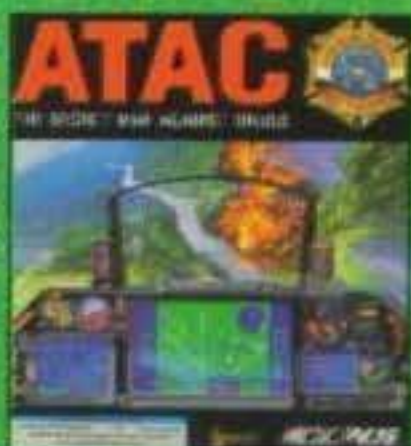
TITOLO	IBM	AMIGA
AMOS THE CREATOR V.1.3.	99.900	99.900
EASY AMOS	99.900	99.900
ANCIENT ART OF WAR IN THE SKIES	TEL	TEL
ANIMATION STUDIO	299.900	99.900
ANOTHER WORLD	79.900	89.900
APIOYA	49.900	49.900
ARMA LETALE	99.900	99.900
ARMOUR GEDDON	79.900	99.900
ARSENAL FC	TEL	TEL
ASHES OF EMPIRE	TEL	99.900
ASSASSIN	99.900	99.900
B.A.T. II	TEL	TEL
B17 FLYING FORTRESS	99.900	TEL
BATMAN - IL RITORNO	TEL	TEL
BETTLEDOGS	49.900	49.900
BIRDS OF THE PREY	109.900	89.900
BLACK CRYPT	79.900	99.900
BUSHBUCK	89.900	99.900
CALIFORNIA GAMES I	99.900	99.900
CAMPAIGN	89.900	79.900
CAPTIVE	79.900	99.900
CARRIER STRIKE	79.900	99.900
CARRIERS AT WAR	99.900	99.900
CASTLES OF DR. BRAIN	99.900	99.900
CASTLES	89.900	89.900
CATTIVIK	99.900	99.900
CHAMP. MANAGER	89.900	49.900
CIVILIZATION	99.900	89.900
COMBAT CLASSICS	89.900	79.900
CONFLICT KOREA	79.900	79.900
COOL CROC TWINS	49.900	49.900
COOL WORLD	49.900	49.900
COVER GIRL POKER	89.900	49.900
CRAZY CARS II	79.900	49.900
CREATURES	99.900	99.900
CRISIS IN THE KREMLIN	99.900	99.900
CRUISE FOR A CORPSE	79.900	89.900
CURSE OF ENCHANTIA	TEL	TEL
CYBERBLAST	49.900	99.900
CYTRON	99.900	99.900

TITOLO	IBM	AMIGA
D / GENERATION	99.900	49.900
DARK QUEEN OF KRYNN	89.900	89.900
DARK SEED	99.900	99.900
DARKLAND	129.900	99.900
DE LUXE PAINT IV	189.900	99.900
DOWNHILL	109.900	99.900
DOODLEBUG	99.900	49.900
DOUBLE DRAGON III	49.900	49.900
DUNE	79.900	89.900
DUNGEON MASTER	TEL	TEL
DYLAN DOG - ATTRAVERSO LO SPECCHIO	TEL	TEL
ELF	49.900	99.900
ELVIRA II THE JAWS OF C.	89.900	79.900
ENSEMBLE 1.2 (DEOWORKS)	199.900	99.900
EPIC	79.900	89.900
ESPAÑA. THE GAMES '92	89.900	89.900
ETERNAM	89.900	99.900
EUROPEAN CHAMPIONSHIP '92	79.900	89.900
EVYABBY	89.900	99.900
EYE OF THE BEHOLDER II	89.900	89.900
F-15 II	109.900	99.900
F 117A NIGHTAWK	89.900	99.900
FALCON 3.0	109.900	99.900
FALCON 3.0 MISSION DISK	89.900	99.900
FIRE & ICE	99.900	49.900
FIRE FORCE	99.900	49.900
FIRST SAMURAI	79.900	99.900
FREE D.C.	79.900	99.900
GATEWAY	79.900	99.900
GLOBAL CONQUEST	TEL	TEL
GLOBAL EFFECT	89.900	89.900
GLOBELINS II	79.900	89.900
GOODS	49.900	99.900
GOLDEN EAGLE	89.900	49.900
GRAHAM TAYLORS SOCCER	99.900	49.900
GRAND PRIX UNLIMITED	79.900	99.900

TITOLO	IBM	AMIGA
LA FAMIGLIA ADDAMS	99.900	99.900
LARRY 5	89.900	89.900
LASER SQUAD	99.900	99.900
LAURA BOW II	99.900	99.900
LEANDER - ORK + AGONY	99.900	99.900
LEGEND	89.900	89.900
LEGENDS OF VALOUR	TEL	TEL
LEMMINGS II	TEL	TEL
LEMMINGS PACK	79.900	89.900
LIONHART	TEL	TEL
LIVERPOOL	TEL	TEL
LORD OF THE RING II	99.900	99.900
LOTUS II	99.900	99.900
LURE OF THE TEMPTRESS	79.900	89.900
MAGIC POCKETS	89.900	99.900
MAMMA, HO PERSO L'AEREO	TEL	TEL
MANTIS	129.900	99.900
MC DONALD LANDS	49.900	49.900
MEGAFORTRESS	89.900	99.900
MEGATRAVELLER II	99.900	99.900
MICHAEL JORDAN FLIGHT SIMU.	TEL	TEL
MICROPROSE GOLF	119.900	99.900
MIGHT & MAGIC III	99.900	99.900
MIGHT & MAGIC IV	119.900	99.900
MILLENNIUM	79.900	99.900
MITH	99.900	49.900
MONKEY ISLAND 2	109.900	109.900
MOONSTONE	89.900	99.900
MOTORHEAD	99.900	49.900
NATHAN NEVER - ARCADE GAME	TEL	TEL
NCAA BASKET	79.900	99.900
NFL	89.900	99.900
NICKY BOOM	79.900	89.900
NIGEL MANSELL'S WORLD CHAMP	TEL	89.900
NIFFON SAFES INC	TEL	TEL
NO GREATER GLORY	79.900	99.900
NOVA 8	99.900	89.900
ONAR SHARIF BRIDGE	89.900	89.900
PACIFIC ISLAND II	79.900	89.900
PIMBALL FANTASIES	99.900	49.900
PLAN 9 F. OUTER SPACE	79.900	89.900
POLICE QUEST III	99.900	89.900
POOL	89.900	99.900
POOL OF DARKNESS	89.900	TEL
POPOLOUS II	TEL	79.900
PREMIERE	99.900	99.900
PROPHECY OF SHADOW	89.900	89.900
PUSHOVER	49.900	39.900
QUEST FOR GLORY 3	99.900	99.900
RACE DRIVING	89.900	99.900
RAGNAROK	TEL	TEL
RAMPART	89.900	49.900
REACH FOR THE SKIES	TEL	TEL
RED BARON	99.900	89.900
RED BARON MISSION DISK	79.900	99.900
RED ZONE	99.900	99.900
REX NEBULAR	119.900	99.900
RISKY WOODS	79.900	89.900
ROAD RUSH	99.900	99.900



TITOLO	IBM	AMIGA
VENGEANCE OF EXCALIBUR	99.900	99.900
VIKINGS	99.900	49.900
WEEN	89.900	79.900
WILLY BEAMISH	99.900	99.900
WING COMMANDER	99.900	79.900
WING COMMANDER II	79.900	99.900
WING COMMANDER I SPEC OPER. DISK	49.900	99.900
WINTER SUPERSPORTS 92	49.900	49.900
WIZKO	49.900	39.900
WORDTRIS	99.900	99.900
WORLD TENNIS CHAMP	79.900	99.900
WRESTLING WWF II	49.900	49.900
WROOM	99.900	99.900
X - WING	TEL	TEL
ZOO	99.900	99.900



TITOLO	IBM	AMIGA
GRAND PRIX F1	109.900	79.900
GRAND SLAM BRIDGE II	89.900	99.900
GRANDMASTER CHESS	79.900	99.900
GREAT NAVAL BATTLES	99.900	99.900
GUNSHIP 2000	89.900	99.900
GUNSHIP 2000 MISSION DISK	89.900	99.900
GUY SPY	79.900	89.900
HARDBALL II	79.900	99.900
HARPOON 1.2.1.	89.900	79.900
HARPOON - THE MED CONFLICT 953	49.900	49.900
HARPOON - PERSIAN GULF 894	49.900	49.900
HARPOON DESIGNER DATA DISK	79.900	99.900
HARPOON SCENARIO EDITOR	49.900	49.900
HARRIER JUMP LET	TEL	TEL
HEIMDALL	89.900	89.900
HEROES OF THE 357TH	79.900	99.900
HO!	99.900	49.900

ORARIO: 9:00 - 12:30 / 14:30 - 20:00



TELEFONO  
011/30.90.202  
011/30.81.352



FAX  
011/30.81.352



POSTA - QUEEN COMPUTER  
Via Demargherita 4  
10137 TORINO



MAILBOX  
VIDEOTEL  
211503732

**ORDINARE  
E  
FACILE**

► PUOI TELEFONARCI  
► MANDARE UN FAX  
► COMPILARE RITAGLIARE  
E SPEDIRE IL COUPON

INFORMAZIONI E  
ORDINI 24 ORE SU 24 A  
VOSTRA DISPOSIZIONE

TUTTI I MIGLIORI GIOCHI DISPONIBILI A MAGAZZINO

TITOLO PROGRAMMA	COMPUTER	PREZZO	COGNOME E NOME
			INDIRIZZO E N° CIVICO
			CAP, CITTA' E PROVINCIA
			PREFisso E TELEFONO
			FIRMA (DI UN GENITORE SE MINORENNE)
<input type="checkbox"/> SPESE DI SPEDIZIONE INVIO ORDINARIO		L. 7.000	<input type="checkbox"/> ALLEGO RICEVUTA VAGLIA POSTALE
<input type="checkbox"/> SPESE DI SPEDIZIONE INVIO URGENTE		L. 13.000	<input type="checkbox"/> PAGHERO AL POSTINO IN CONTRASSEGNO
<input type="checkbox"/> 3.1/2	<input type="checkbox"/> 5.1/4	TOTALE L. _____	<input type="checkbox"/> ALLEGO RICEVUTA VERSAMENTO IN C.C. POSTALE N. 14308100
<input type="checkbox"/> PER SPEDIZIONI TRAMITE CORRIERE TELEFONATECI			<input type="checkbox"/> ALLEGO ASSEGNO NON TRASFERIBILE INTESTATO A: QUEEN COMPUTER

IL COUPON VA INVIATO A: QUEEN COMP



# TECNOART

software envelopment

## IL RITORNO DEI TECNOART

Ricordate l'articolo intitolato "Forza Italia" comparso sul numero di Novembre? (Sì, sì, proprio quelli di Blood Cross, che, a giudicare dalle telefonate pervenuteci, ha già scatenato l'interesse generale). Bene, a soli due mesi di distanza torniamo a parlare nuovamente dell'inarrestabile duo genovese Fabio Corica/Angelo Bordieri che è tornato una seconda volta qui in redazione a farci una gradita visita...

te formare righe di una medesima tonalità), vediamo quelli che sono gli aspetti nel frattempo implementati. Prima di tutto possiamo mostrarvi due nuove "tavole" di gioco (foto 1 e 2), ognuna delle quali caratterizzata da alcuni aspetti particolari differenti; nella prima, ad esempio, avrete a che fare con improvvise raffiche di vento che influiranno sulla traiettoria dei globuli colorati. C'è poi una delle numerose schermate d'intermezzo (foto 3) che testimonia egregiamente l'ambientazione tipicamente nipponica che pervade l'intera realizzazione, e quindi un'immagine tratta da uno dei dieci differenti livelli bonus (foto 4). Da quanto abbiamo avuto modo di capire, e per quel poco che abbiamo visto, queste divertentissime sezioni arcade non solo ricoprono un'aspetto molto



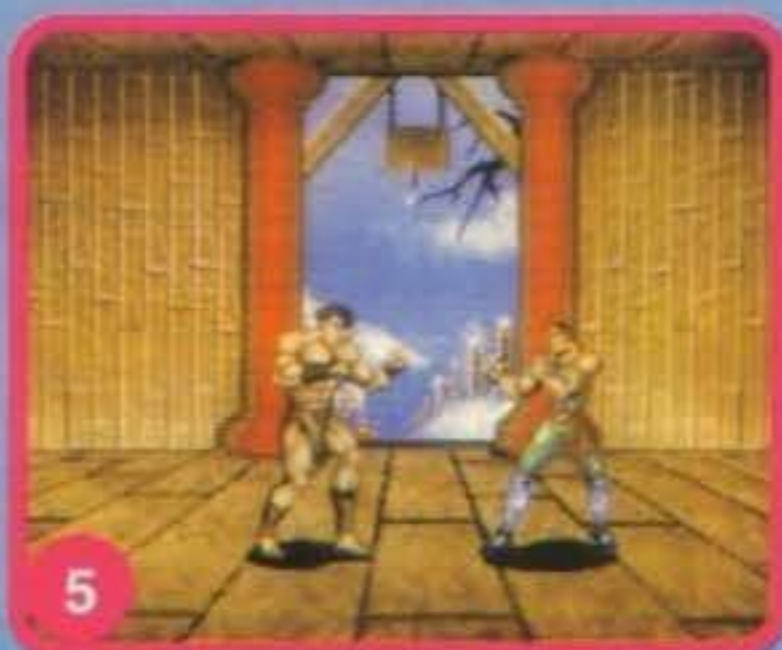
più avanzata di programmazione: RGB. Senza voler ripetere quanto già detto all'interno del precedente articolo (visto che la mia magnanimità non ha limite ve ne riassumo ugualmente il contenuto: in una griglia di chiara derivazione "tetrica" cadono dall'alto delle palline colorate, interagendo sul loro colore e sulla combinazione con quelle già depositate dove-



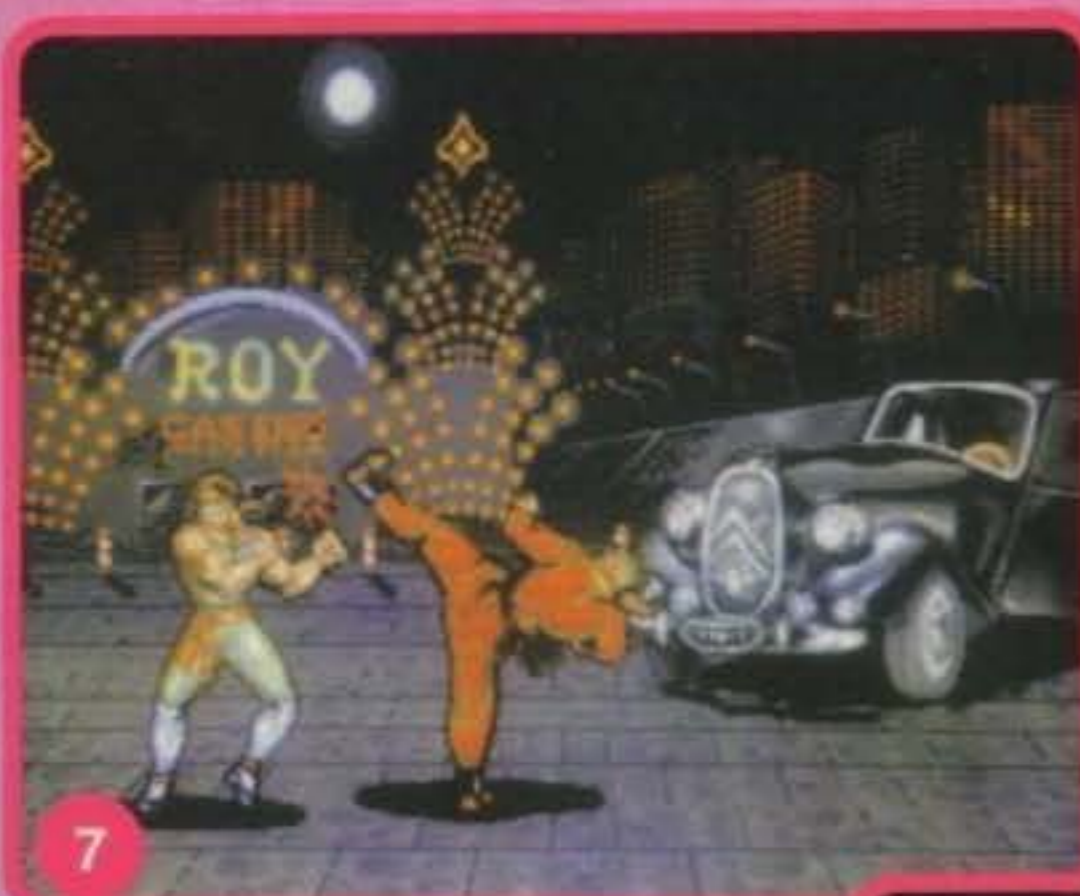
Cominciamo comunque con una novità piuttosto importante, in seguito al nostro articolo i nostri tecnoartistici ragazzi sono stati infatti contattati dai Trecision (di cui ci occupiamo più diffusamente nella pagina successiva), e insieme hanno deciso di dare vita ad una nuova etichetta indipendente (il cui nome non è stato ancora deciso). In attesa dell'effettiva pubblicazione dei loro prossimi prodotti, in data e tramite distributore ancora da determinare, ripartiamo da quello che è indubbiamente il titolo in fase



importante all'interno dell'intera struttura del gioco, ma si propongono come veri e propri sottogiochi a sé stanti di notevole caratura. Nel caso di quello che abbiamo provato il vostro compito è di raccogliere i vari oggetti bonus che compaiono sullo schermo con un simpatico polipone che farà di tutto per impedirvelo, ma altre bizzarre ambientazioni vi vedranno alle prese con un negozio da devastare a colpi di martello, oppure un paio di bisbetici gaglioffi che importunano un'indifesa fanciulla. Per quanto riguarda RGB questo è per il

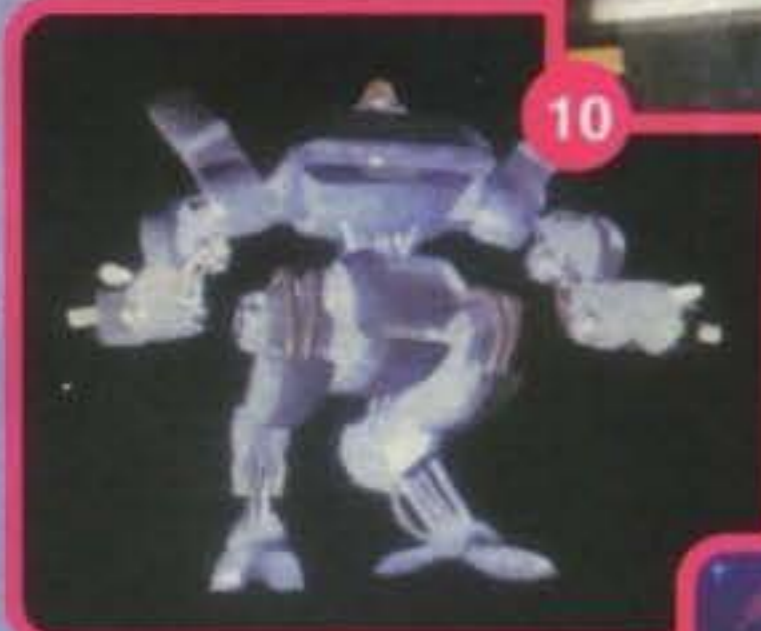






tezza. Procediamo quindi ad un terzo cambio di genere, arrivando così a Robogun, un interessante shoot'em'up del quale abbiamo visionato un demo di scrolling veramente convincente. Anche in questo caso l'aspetto grafico è notevole, con l'interessante alternanza alla guida della navicella (foto 8) e di un possente robot (foto 9). Un breve accenno quindi ad un'intere-

momento tutto, il nostro parere è sicuramente confortante, la realizzazione tecnica (che, per chi non se lo ricordasse, è sviluppata in AMOS) di indubbia qualità e lo stile grafico assolutamente geniale. Passiamo quindi al titolo che ha suscitato maggiore scalpore: Blood Cross. A tale proposito abbiamo da farvi vedere qualche nuova e spettacolare immagine con nuovi personaggi e nuovi fondali (foto 5/6/7). Fabio ci ha confidato che il suo quadro preferito è quello di Las Vegas, con la macchina d'epoca ottimamente riprodotta sullo sfondo, ci ha lavorato molto sopra, ma alla fine il risultato è indubbiamente eccellente, non credete? La programmazione di Blood Cross ha comun-



ressante attività di ray-tracing (foto 10), che potrebbe anche trovare applicazione all'interno di qualche gioco, ad esempio in Robogun (foto 11)... Anche in questo campo la qualità delle immagini è ragguardevole e, se fate

P.S. Il termine "scapigliati" non ha alcuna diretta implicazione con loro eventuali pettinature... Solo un azzardato riferimento letterario che m'è uscito così per caso.

que subito un certo rallentamento, almeno fino a quando non sarà completato RGB, ma una cosa i nostri due programmatori hanno tenuto a precisarla: l'intenzione di non pubblicare nulla che non sia effettivamente competitivo a tutti gli effetti, piuttosto lasceranno perdere. Personalmente mi sento di condividere pienamente una simile politica, inutile inflazionare ulteriormente il mercato con prodotti non all'al-





# Entra Nella Leggenda!

Sulla scia di 'Ultima Underworld' un appassionante gioco di ruolo per riscrivere la cronaca gloriosa delle epiche avventure di un eroe nella magica città di Mitteldorf.

**PROGRAMMA E MANUALE IN ITALIANO**

(...)...UN LAVORO CHE NON TEME CONFRONTI, DEGNO D'ESSERE ANNOVERATO FRA I CLASSICI DEL GENERE, IMPERDIBILE".

95% AMIGA ("TGM" NOVEMBRE '92)

(...)...RACCOMANDATO A CHI CERCA UN GIOCO DI RUOLO NON TROPPO DIFFICILE, DOVE ANCHE L'OCCHIO HA LA SUA PARTE".

860 PC ("K" DICEMBRE '92)

AMIGA  
PC

SCHEDE GRAFICHE: VGAMCGA  
256 COLORI. RICHIEDE: 640 K, DISCO RIGIDO. SUPPORTA: ADLIB, ROLAND, SOUNDBLASTER.



synthetic  
imensions

**U.S. GOLD**

**LEADER**  
DISTRIBUTION

AMIGA L. 109.900  
PC L. 109.900

© 1992 SYNTHETIC DIMENSIONS LTD. & U.S. GOLD. ALL RIGHTS RESERVED. MANUFACTURED AND DISTRIBUTED BY U.S. GOLD LTD.





Come già anticipatovi nella pagine precedente, una volta aver letto il nostro articolo sul numero di Novembre, i Trecision si sono subito messi in contatto con i Tecnoart per formare insieme una nuova



etichetta. Ecco quindi un'anticipazione di quello che, presumibilmente, sarà il loro nuovo prodotto...

# UN PO' DI TRECISION...

Cominciamo comunque da un doveroso ringraziamento per i due componenti dei Trecision che ci sono venuti a trovare qui in redazione: Pietro Montelatici e Edoardo Gervino. Per chi non lo ricordasse sono stati loro gli autori di Profezia (pubblicato dalla Genias) e del più recente Extasy (uscito con etichetta Simulmondo).

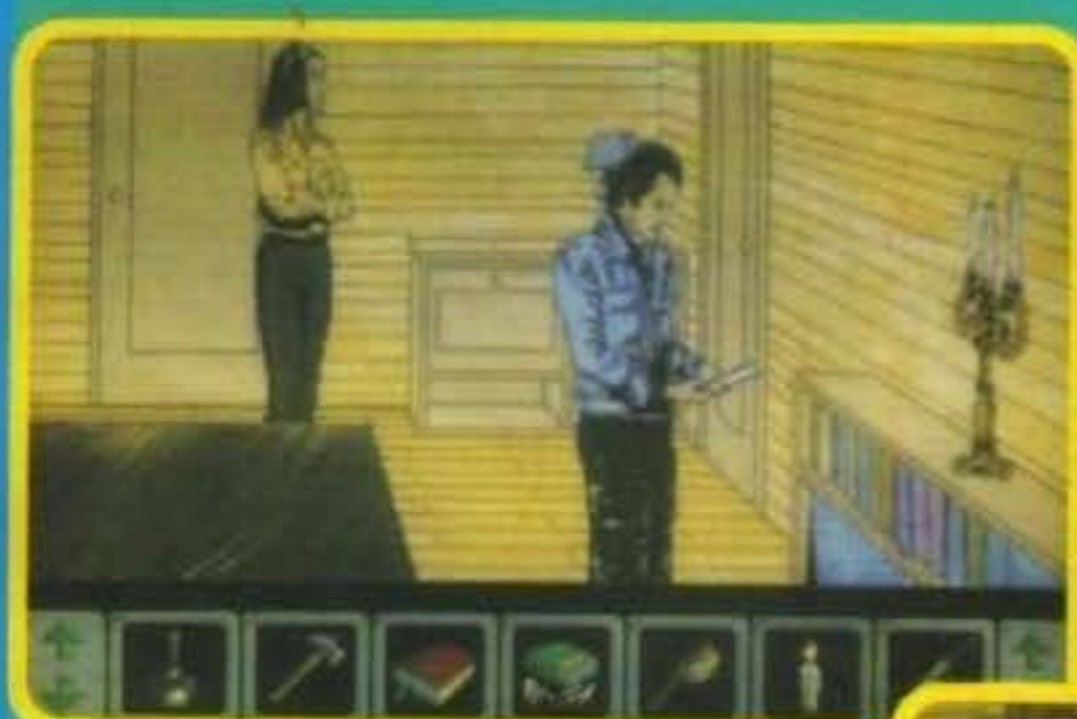
Il nuovo lavoro si chiama invece Dead Of Night, anche se il titolo è ancora

quando stavate per portare a termine la missione, Diana viene uccisa. Il vostro compito ora è quindi molto più difficile, visto che il piano originale consisteva nel farsi rivelare la combinazione della cassaforte dove erano tenuti i gioielli iniettando a Diana una dose di scopolamina, evidentemente inefficace su di un cadavere... Da quanto abbiamo potuto vedere si tratta sicuramente di un adventure grafico di buona fattura, ancora in fase di sviluppo, ma sicuramente dalle ottime potenzialità. L'interfaccia utente è stringata e funzionale (ovviamente punta e clicca), mentre nella parte inferiore dello schermo compare l'inventario degli oggetti raccolti, indispensabili per risolvere i vari enigmi. Analizziamo quindi i principali aspetti della realizzazione. Partiamo dalla grafica (oltre 2 MB complessivi, con fino a 96 colori contemporaneamente su schermo), che è stata

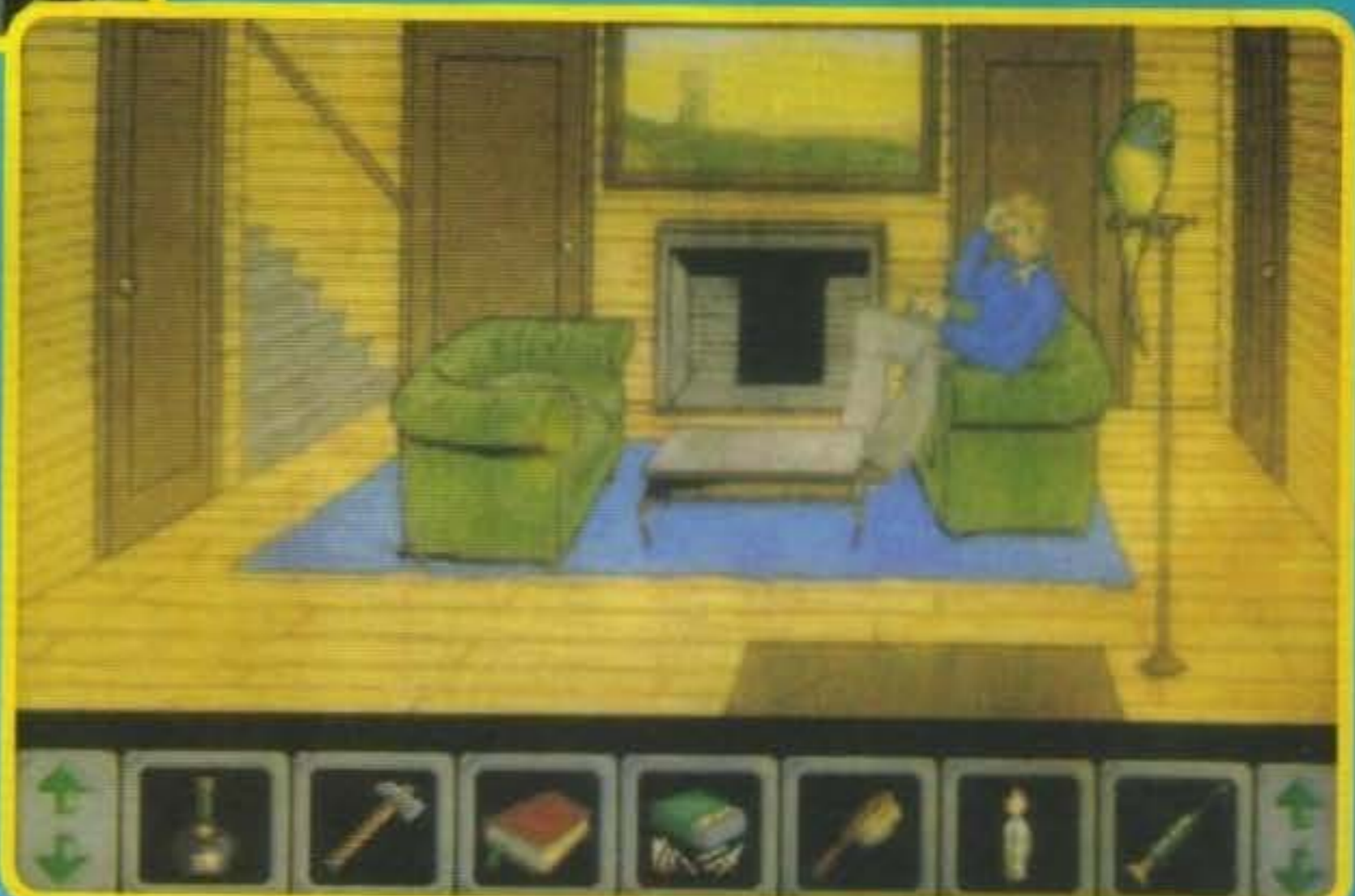
dipinta su carta con ecoline, in seguito digitalizzata tramite uno scanner a 16 milioni di colori e in ultimo rielaborata sia su Amiga che su PC. Tutto questo per ottenere un nuovo standard visivo, molto simile ad un'ambientazione fumettistica. C'è poi un mezzo mega circa di musica ed effetti sonori, oltre a un nuovo sistema di interazione con i personaggi denominato "inquiry", con grafica animata (ne vedete un esempio in una delle foto, anche se manca il menu delle domande possibili). La gestione di queste ricorda comunque quella utilizzata in Cruise For A Corpse). Da segnalare inoltre l'uso dinamico della ram a disposizione, al fine di ottenere il miglior e più rapido possibile sistema di caricamento, il gioco sarà inoltre installabile su hard-disk.

Con questo è tutto, la data d'uscita ancora non è stabilita, ma non dovrebbe comunque essere troppo remota.

MAX



provvisorio. Partiamo dunque dalla trama... Per motivi di spionaggio internazionale vi trovate nello chalet di Diana Stevens, sotto la falsa identità dello scrittore di romanzi Eric Wells. Lo scopo della vostra missione è quello di recuperare tra i gioielli di Diana una pietra sintetica di grande importanza industriale, ma, proprio





# PSYGNOSIS DIGITALE: MICROCOSM



**Ricordate le due foto comparse all'interno di una delle Voci di Corridoio del numero scorso? Bene, al termine di queste quattro pagine mi auguro proprio di aver fugato ogni vostro possibile quesito al riguardo...**

Vi posso comunque confessare come non sia stato affatto facile intervistare gli artisti Psygnosis che si occupano delle produzioni CD. Ancora una volta devo quindi ringraziare il come sempre efficientissimo Mark Blewitt (il nuovo responsabile stampa della casa di Liverpool) che, anche se regolarmente all'ultimo secondo utile (ma ormai ci siamo abituati...), è riuscito anche questa volta a farci recapitare le spettacolari immagini che trovate in queste pagine. A tale proposito mi devo scusare con tutti voi per la pessima fattura di alcune di queste... Abbiamo avuto qualche problema di conversione del formato.

Ed eccoci quindi all'intervista, cominciando da Microcosm.

**MAX:** Salve ragazzi, cominciamo con una breve introduzione del gioco, per quali formati è previsto e quando dovrebbe essere disponibile nei negozi.

**CD:** Dunque, Microcosm è sostanzialmente uno spettacolare sparaefuggi tridimensionale ambientato all'interno di un corpo

umano. Il presidente di una futuristica multinazionale sarà infatti stato infettato da minuscoli robot programmati da una società avversaria che, una volta in circolazione, ne decreteranno la sicura morte se voi non interverrete con la vostra navetta. La programmazione di Microcosm è cominciata circa due anni fa e per adesso il materiale accumulato

ha ampiamente superato i 500MB complessivi. Per quanto riguarda i formati stiamo lavorando sul CDTV, ma sono previste anche le versioni Mega CD e CD-ROM. La data d'uscita dovrebbe aggirarsi attorno al prossimo Aprile.

**MAX:** La tecnologia CD sta crescendo con grande rapidità. Credete che siamo veramente alle soglie di una nuova era? Come saranno que-

sto nuovo tipo di giochi?

**CD:** Siamo indubbiamente all'inizio di una nuova era. L'incredibile quantità di dati immagazzinabili sul CD permette l'utilizzo di risorse grafiche e sonore assolutamente senza paragone, il risultato lo vedrete non appena potrete giocare a Microcosm...

**MAX:** Abbiamo recentemente giocato a 7th Guest della Virgin. L'avete visto? Cosa ne pensate? C'è qualche attinenza con il vostro gioco?







CD: Sì, l'abbiamo visto, ed è sicuramente molto ben realizzato, graficamente spettacolare, anche se non ci sembra che la giocabilità effettiva possa risultare particolarmente convincente.

MAX: La prima cosa che ho pensato una volta letto lo storyboard e viste le foto di Microcosm è stato il film *Fantastic Voyage* (*Viaggio Allucinante*), c'è qualche effettiva relazione con il gioco?

CD: Niente di particolarmente esplicito. Ci sono indubbiamente delle grosse affinità nella trama, ma è come dire che *Pretty Woman* e *Pigmaliione* sono la stessa cosa...

MAX: C'è qualche aspetto che, se doveste svilupparlo adesso, avreste voluto realizzare in modo differente?

CD: Obiettivamente no. Crediamo che il gioco sia perfetto così com'è.

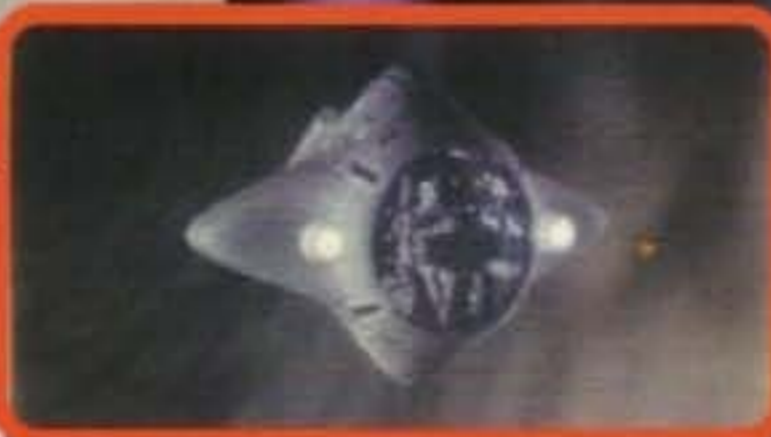
MAX: Quale sarà l'effettivo livello di interattività con il gioco?

CD: Crediamo che sarà decisamente elevato, pazientate ancora qualche tempo e poi potrai giudicare tu stesso.

MAX: Ok, a questo punto passiamo pure a *Dracula*...

CD: Come preferisci...

(A questo punto, ripresi dall'impatto delle foto, non vi resta che girare pagina... NdMax).



### SOTTO A CHI TOCCA...

Il team che si occupa delle produzioni CD della Psygnosis è veramente smisurato. Vi elenchiamo qui di seguito tutti i componenti che ne fanno parte: la direzione è affidata a Ian Grieve, che sovrintende ogni progetto. Della programmazione se ne occupano: Chris Wylie, Simon Moore, Kenny Everett, Dominic Mallinson, Stuart Sargason, Paul Frewin, John Gibson, Dave Berisford, Mike Anthony, Andrew Toon e Cavin Dodd. Gli artisti grafici sono: Mike Waterforth, Chris Moore, Gary Burley, Jim Bowers, Neil Thompson, Neal Sutton, Garvan Corbett, Lee Carus Westcott, Jeff Bramfitt. Autori del designer sono invece: Tony Parkes, Nick Burcombe e Nick Wild. Mentre della produzione generale se ne occupano: Ian Hetherington, Richard Browne, Graham Strafford, John White, Phil Morris e il già citato Ian Grieve.





# PSYGNOSIS DIGITALE: DRACULA



**Dunque, se aprendo a caso la rivista steste leggendo questa pagina... Fermi tutti! Fate un passo indietro perché l'intervista è cominciata un paio di facciate fa...**

Dov'eravamo rimasti? Certo, avevamo appena chiuso il capitolo Microcosm e ci accingevamo ad aprire quello di Dracula... Tanto vale ricominciare dalle stesse domande preliminari.

**MAX:** Cominciamo anche questa volta con una breve introduzione del gioco, per quali formati è previsto e quan-



do dovrebbe essere disponibile nei negozi. Cosa mi sapete dire al riguardo?

**CD:** Nel caso di Dracula si tratta di un gioco su licenza ispirato al nuovo film di Coppola che tanto clamore ha già suscitato negli States. Si tratta a tutti gli effetti di un'assoluta novità per la Psygnosis, che è nuova nel campo dei tie-in cinematografici, in ogni caso c'è sembrato il titolo più adatto per un esordio di quelli trionfali. Ovviamente nel gioco il vostro compito principale sarà quello di combattere il macabro vam-







piro, affrontandolo nelle molteplici forme che di volta in volta saprà assumere. Le situazioni che vi troverete ad affrontare saranno quindi le più molteplici e tutte in grado di tenervi con il fiato sospeso...

Un aspetto interessante che vogliamo sottolineare è l'acquisizione dei diritti anche per quanto riguarda la riproduzione dei vari personaggi (cosa che, giusto per fare un esempio, aveva invece creato grossi grattacapi alla Ocean ai tempi di Total Recall... Che infatti, nelle schermate introduttive, presentava uno Schwarzenegger piuttosto irriconoscibile, ndMax), tutto questo ci permetterà di riadattare liberamente come meglio vogliamo le animazioni originali, che saranno comunque utilizzate, digitalizzando direttamente alcuni nostri attori (con la tecnica chiamata rotoscope), in modo da garantire così un risultato quanto mai realistico.

Dracula sarà disponibile per tutti i principali formati, stiamo comunque pensando anche ad una versione su



dischetto, con le evidenti limitazioni che questo formato comporta, dal momento che 600MB non sono certo uno scherzo!

MAX: La tecnologia CD sta crescendo con grande rapidità. Credete che siamo veramente alle soglie di una nuova era? Come saranno questo nuovo tipo di giochi?

CD: Credo che la risposta non possa non essere affermativa. Forse è un po' presto per dirlo, ma a giudicare dalla velocità di diffusione dei CD credo che già alla fine di quest'anno solare potremmo avere le idee più chiare.

MAX: Le prime impressioni riguardanti il film l'hanno accreditato di una violenza terrificante. Sarà così anche nel gioco?

CD: Non è che il film sia poi così scabroso, ci sono sicuramente un sacco di scene sanguinolente e altre a sfondo chiaramente sessuale, ma, dopotutto, si tratta di una storia d'amore... (Se lo dite voi... lo il film non l'ho ancora visto, ma da quelle poche immagini che hanno trasmesso una commediola acqua e sapone non mi sembra proprio. NdMax). Il gioco in ogni caso riprenderà abbastanza da vicino la trama e l'atmosfera del film.

MAX: Quale sarà l'effettivo livello d'interattività nel gioco?

CD: C'è sicuramente una discreta interazione con il personaggio principale, Jonathon Harker, che dovrete sapientemente guidare attraverso le varie

sequenze.

MAX: Secondo voi Dracula può essere paragonato a qualche altro prodotto già disponibile?

CD: Non crediamo proprio, non crediamo che nessun gioco CD si sia ancora mosso in questa direzione, crediamo fermamente che una volta sul mercato le altre case di software potranno comprenderne da sole le incredibili potenzialità.

MAX: Avete qualche altro progetto per la testa?

CD: Certamente sì, ma è sicuramente troppo presto per parlarne.

MAX: Ok, sarà per la prossima, grazie per l'intervista...

CD: Bye bye.



# DESERTO DI FUOCO

**Dopo la recensione di Desert Strike sul numero scorso, è giunto il momento d'occuparci di un'altra, attesissima, conversione da Megadrive... Desert Strike. Per l'occasione abbiamo intervistato il suo programmatore: Gary Roberts.**

**MAX:** Ciao Gary, giusto per cominciare, perché non ci parli un po' di te, dei tuoi hobby e di come sei diventato programmatore...

**GARY:** Ciao, vuoi che ti parli di me? Sei proprio sicuro? Onestamente non ricordo come sia diventato programmatore, quando il BBC della Acorn arrivò nei negozi, i miei genitori me ne comprarono uno, pensando che mi avrebbe aiutato a scuola, anche se, in effetti, non mi sarebbe stato di alcun aiuto fino al college! Ho imparato il basic inizialmente, per poi passare al 6502. Tutto da autodidatta...

Dopo essere caduto dal tetto della scuola all'interno dello spogliatoio femminile, aver fatto esplodere il laboratorio di chimica, distruggendo anche quello di fisica, ed essere beccato in un armadietto della palestra con una ragazza, ho lasciato la scuola con dieci "0" Levels e ho cominciato la vita da collegiale.

Mi sono iscritto al college prendendo quattro "A" Levels (che in italiano sarebbero una sorta di indirizzi): matematica, informatica, tecnologia ed elettronica.

Durante i miei due anni al college sono riuscito a scrivere e mantenere un gioco multi-utente in rete, decisamente più divertente delle tanto odiate letture. Non per niente sono stato cacciato dal college per questo gioco (occupavo decisamente troppo le linee



telefoniche interne).

Dopo il college ho ottenuto un lavoro all'IBM, come programmatore, sviluppando i primi CD-Rom multi-mediali, il mio lavoro era scrivere un'utility ray-tracing per renderizzare i modelli tridimensionali di molecole. Era molto interessante, ma non mi sono divertito lavorando per l'IBM. E' una compagnia rigorosa, non era per me!!!

Durante i miei ultimi 6 mesi all'IBM, ho scritto un paio di programmi per Amiga. Uno era un gioco chiamato Tanx, di cui hanno parlato alcune riviste Amiga, e adesso è un PD (troppo bello! NdMax). L'altro era addirittura su sei dischi e si basava sul grande film dei Pink Floyd e Roger Waters, intitolato "The Wall".

A questo punto lessi per caso un annuncio su una rivista inglese per un lavoro di programmatore alla Electronic Arts, così ho spedito loro un piccolo campionario del mio lavoro. Sorprendentemente il giorno dopo ricevetti una chiamata... Dopo aver detto a Mark Lewis che volevo il lavoro, lui me l'ha offerto! E da allora non me ne sono mai pentito, almeno fino ad adesso.

Sono ormai due anni che lavoro all'EA, ho quasi finito Desert Strike per Amiga e già da tempo completato John Madden, uscito circa nove mesi addietro. Nel passato ho posseduto un Acorn BBC, un Commodore 128 e un Amiga. Adesso scrivo giochi, non ho un computer mio, tranne un Sega Megadrive, ma







nel gioco, ma non ti è stato possibile?  
**GARY:** Credo di aver appena risposto a questa domanda...

**MAX:** Dopo il grosso lavoro che hai svolto con la conversione di John Madden e questa seconda trasposizione Megadrive-Amiga, hai altri dei progetti futuri? Qualche idea completamente originale?

**GARY:** So già che una volta terminato Desert Strike, con ogni probabilità, mi occuperò di un'altra conversione da Megadrive. Anche se spero che questa volta mi lasceranno più tempo per realizzarla. Sono sicuro che prima o poi avrò l'occasione per sviluppare qualche cosa di mio, ma è ancora tutto da decidersi.



mi è stato dato dall'EA (Electronic Arts). Per quanto riguarda gli hobby credo che almeno una volta bisogna provarle tutte, quelli che mi appassionano adesso sono il Fullsize Gliding (che non abbiamo ben capito cosa significhi), gli aerei radiocomandati, fare esercizi di ginnastica, passeggiare, danzare, bere, il solito insomma... Ho praticato anche paragliding, hang gliding e bungee jumping (che ipotizziamo essere deltaplano, free climbing e non so cos'altro...). Spero di migliorare la mia tecnica nei prossimi mesi.

**MAX:** L'altr'anno sono salito in cima alla Grand Arche di Parigi con l'ascensore esterno è ho avuto la conferma di soffrire di vertigini... Credo sia meglio passare a Desert Strike, una conversione da Megadrive...

a) Sarà sostanzialmente lo stesso gioco?

**GARY:** In linea di massima sì, anche se abbiamo completamente ridisegnato la grafica usando il modo a 64 colori (avete letto bene, 64 colori!) e inoltre le animazioni sono ancora più fluide e contano ben 2500 frame complessivi.

Abbiamo inoltre migliorato tutti gli effetti sonori presenti del gioco, sfruttando le caratteristiche superiori dell'audio Amiga, introducendo nuovi effetti per le esplosioni, i missili etc.

Naturalmente abbiamo anche ritoccato l'intera presentazione; fortunatamente abbiamo avuto un grosso aiuto dalla MC Donnel Douglas, i creatori del vero AH-64 Apache, che ci hanno fornito parecchie foto, poster e videocassette del loro elicottero, in modo da rendere la versione Amiga ancora più realistica. Come già detto l'introduzione e l'animazione del pilota sono state ridisegnate da 32 a 64 colori e le animazioni sono state rese ancora più fluide.

b) E' più facile convertire direttamente un gioco, o avresti preferito una maggiore libertà d'azione?

**GARY:** Anche se stiamo realizzando una conversione, godiamo d'una certa libertà. Se abbiamo qualche idea per qualche modifica non dobbiamo far altro che chiamare la divisione americana e decidere insieme cosa fare. Fino a quando si tratta di buoni prodotti mi piace lavorare sulle conversioni, anche perché di giochi così non ce ne sono tanti in giro.

c) C'è qualche cosa che ti sarebbe piaciuto cambiare

**MAX:** Cosa ne pensi delle console? Molti programmatori ne sembrano affascinati e hanno intenzione di spostarsi verso di loro, cosa dici?

**GARY:** A dire il vero non sono poi così entusiasta delle console in genere. Hanno tutte le loro limitazioni, come del resto i computer. Ma l'aspetto determinante che me ne tiene lontano è il genere di giochi che il mercato continua a sfornare: shoot'em up, platform game etc.

Io sono molto più affascinato dai prodotti più sofisticati, magari sviluppati sul CD-ROM. Qualche cosa di più complesso, articolato e impegnativo... Allucinanti simulatori di volo, adventure ecc... I PC in questo senso sono molto intriganti, con la diffusione dei 486 e l'imminente 586, supportati dalla VGA e un paio di buone schede sonore, sono macchine veramente interessanti.

**MAX:** Che impressione ti ha fatto il nuovo Amiga 1200?

**GARY:** Il nuovo Amiga è sicuramente un passo nel verso giusto, anche se un po' in ritardo. E' sicuramente una bella macchina, veloce, gli sprite hardware sono finalmente utili e i 256 colori e l'HAM a otto bitplain sono davvero due belle cose. Il processore è ancora un po' lento, ma il prezzo è buono e la macchina è stata spinta sul mercato verso il tipo di consumatore giusto. Spero che prenda piede, potrebbero farci dei giochi veramente notevoli, ma perché non hanno migliorato l'audio?

**MAX:** Che aspetti ti piacerebbe sottolineare in Desert Strike, caratteristiche tecniche, problemi vari nella programmazione...

**GARY:** Il gioco è stato abbastanza difficile da convertire, la struttura del codice è molto compatta. Si basa molto sulle caratteristiche della macchina su cui è stato sviluppato, che possono essere quindi difficili da eseguire sull'Amiga.

La versione Amiga sarà leggermente più lenta di quella per Megadrive (ma non lo noterete!), per via del fatto che il MD gestisce le cose sullo schermo molto più velocemente grazie all'hardware, e io l'ho dovuto fare via software. Il problema con le conversioni Sega->Amiga è che le routine grafiche devono essere scritte per girare il più veloce possibile. In Desert Strike è stato speso un sacco di tempo per spingere l'Amiga fino ai suoi limiti. Un altro problema è convertire l'interfaccia-utente: da un pad a quattro pulsanti a joystick/mouse e tastiera, anche qui abbiamo fatto un bel po' di ricerche.

Abbiamo anche usato un sacco di gente che lavora all'Electronic Arts inglese: il comandante dei cattivi è interpretato dal nostro boss, Mark Lewis, e tutti i co-piloti sono colleghi vari, quindi ci siamo divertiti un bel po' lavorandoci.

Infine, eccoti alcune informazioni tecniche sul gioco:

- Più di 2500 frame di animazioni, dei quali ben 288 sono per il solo Apache.
- Grafica a 64 colori.
- Opzioni per usare joystick, mouse, tastiera e joypad del Megadrive.
- Menu a 32 colori.
- Schermate digitalizzate.
- Più di 2 mega di sonoro campionato.
- Mega-esplosioni pirotecniche.

**MAX:** Sembra decisamente interessante, e le schermate non fanno altro che testimoniare la qualità del gioco, quand'è che potremmo finalmente giocarci?

**GARY:** A Marzo.

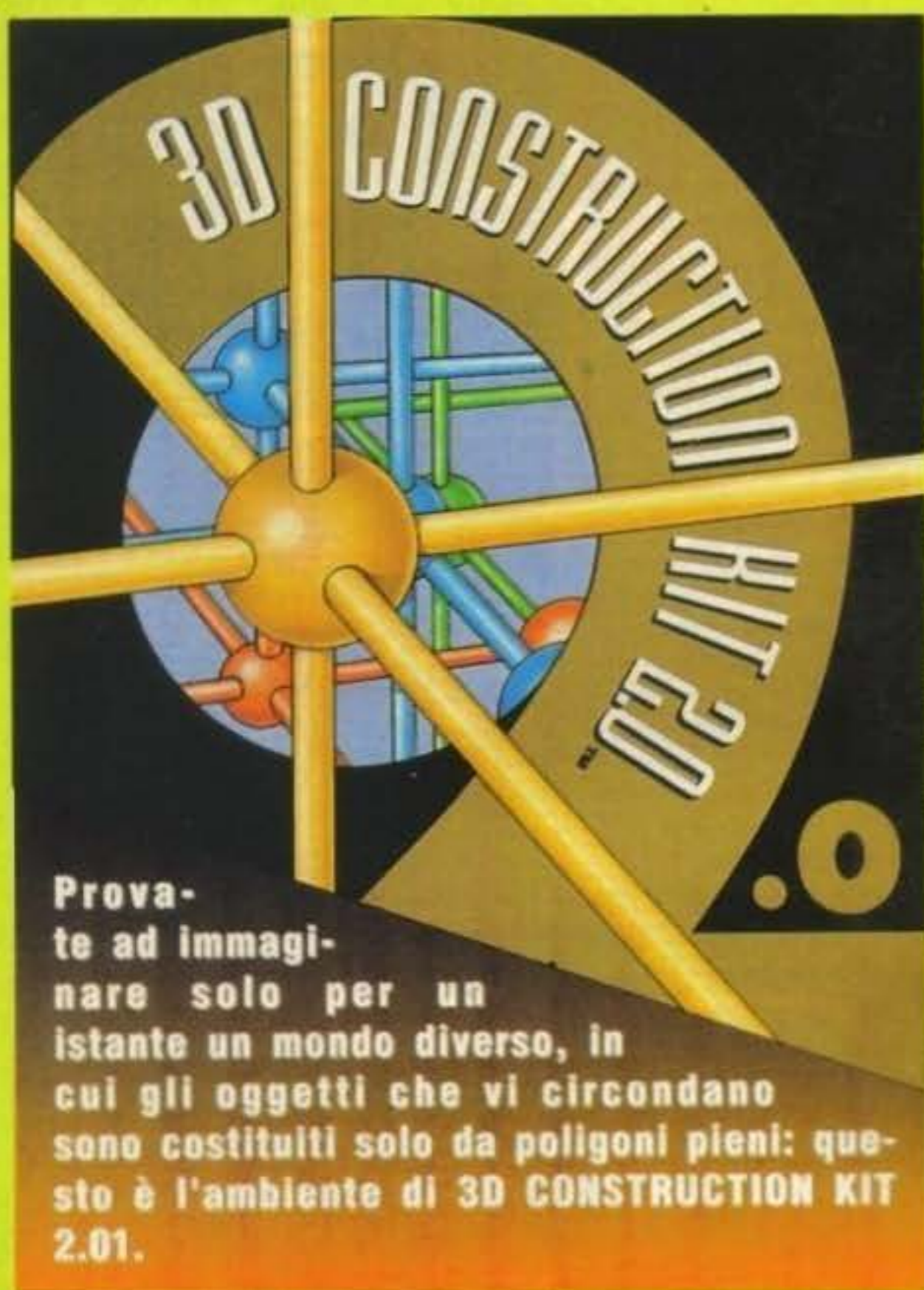
**MAX:** Grazie di tutto.

**GARY:** Di nulla.





**DOMARK per Amiga, PC**



**Prova-  
te ad immagi-  
nare solo per un  
istante un mondo diverso, in  
cui gli oggetti che vi circondano  
sono costituiti solo da poligoni pieni: que-  
sto è l'ambiente di 3D CONSTRUCTION  
KIT 2.01.**

Dunque grazie a questo tool (all'interno del quale v'è la presenza di un intero nuovo linguaggio) potrete crearvi il vostro mondo in 3D (tipo Realtà Virtuale... ma non troppo) e sguazzarci fino in fondo facendo roteare gli oggetti, spostarli, capovolgerli, allungarli, stringerli, animarli etc... Tutto questo grazie a una serie di potenti comandi in grado di gestire i vostri oggetti che con tanta pazienza avrete disegnato sul vostro monitor/televisore.

Molti di voi non devono comunque confondersi, non si tratta infatti di un linguaggio di programmazione tipo Amos 3D, in quanto di affinità con questo ne ha ben poche: solo il linguaggio dedicato... Gli oggetti non dovrete crearli tramite istruzioni, ma dovrete disegnare direttamente gli oggetti. Per farla in breve potrete implementare, grazie all'editor, il sistema Freescape (apparso per la prima volta sul Commodore 64. Do you



remember Driller and Total Eclipse I&II?) e così dare vita ad un ambiente più o meno interagente con il vostro personaggio (se poi ne esiste uno) di un ipotetico gioco. Naturalmente il sistema è stato sviluppato (soprattutto, anzi, solamente) per la creazione di giochi che sfruttino la tecnica del 3D.

Vediamo di analizzare il tutto da più vicino (zoom!). All'interno della confezione, oltre al classico manuale, troverete un fascioletto in cui sono illustrati oggetti già pronti per l'uso, come ad esempio un treno, un pianoforte, una libreria, una vasca da bagno, un giardino, un semaforo, la sfinge di Cheope un teschio e altri ancora per un totale di 91 disponibili. In più v'è la presenza di una videocassetta che illustra in un primo momento le potenzialità del prodotto, per poi introdurre l'uso dell'editor e delle varie icone e per passare infine alla creazione di un oggetto (una casa) partendo dal singolo poligono fino ad arrivare a oggetti più complessi. Il tutto viene commentato in lingua inglese (anche se le immagini parlano da sole). Il manuale è suddiviso in varie sezioni: introduzione (del tipo cosa diavolo vorrà dire creare un mondo in 3D?), per poi arrivare alla spiegazione delle varie funzioni che svolgono le icone dell'editor, comandi nei menu e sub-menu, spiegazione delle istruzioni dello "FCLRG" che è l'abbreviazione per Freescape Command Language Reference Guide, in cui ogni comando viene analizzato per filo e per segno: codice mnemonico (come si scrive l'istruzione o più semplicemente la sintassi) tipo di istruzione (condizione, ciclo...), descrizione di quello che esegue, esempio dello stesso, flags che vengono modificati (per quelli che non sanno cosa sono i flags tenete presente che sono i due possibili valori (vero o falso) che una variabile (un risultato di un'operazione) può assumere), note (ad esempio se modifica alcuni registri o se usato assieme ad altre potrebbe creare problemi), comandi affini e/o opposti e infine abbreviazioni (il "?" al posto del print, per intenderci). C'è da constatare che il numero di comandi è aumentato con-





siderevolmente rispetto alla prima versione del programma, introducendone di nuovi e migliorando i già presenti, come la possibilità di gestire oggetti trasparenti o di rendere opaco un oggetto (definizione poco apprezzabile di "fade"), o quella di creare oggetti flessibili e sferici... tutte operazioni non possibili con la precedente versioni. Novità degna di nota è sicuramente la presenza di un sound editor che vi permetterà di inserire all'interno del vostro programma appropriati effetti sonori atti ad aumentare la suspense della locazione, anche se tutto ciò non è possibile farlo direttamente dall'editor, ma bisogna caricare un altro programma presente comunque sul disco stesso. All'interno di questo, una volta caricato lo strumento, potrete selezionare una parte dell'onda sonora e modificarla a vostro piacimento, creare un eco, rendere il suono metallico (tipo Say del workbench), creare un effetto di coro, renderlo una (o più) tonalità più bassa ect... Quando ritenete di avere finito il vostro lavoro potrete renderlo eseguibile come un normale programma, grazie a una utility che dopo aver ricevuto il nome con cui deve salvare il tutto provvederà a renderlo eseguibile.

Data una panoramica generale di quello che offre il programma veniamo al testing più approfondito, ovvero: a che velocità rispondono i comandi (leggi: il tutto una volta ultimato si muove a velocità decente?)?. Beh devo dire che ho potuto provare il programma sia su un Amiga 500 (dotato del processore 68000 a 7.14 Mhz) sia su un Amiga 1200 (che fa bella mostra in redazione, visto che è da poco approdato sotto le nostre grinfie)(dotato di un

68020 a 14.2 Mhz) e in entrambi i casi gli oggetti non si muovevano ad una velocità elevata. Difatti se da una parte ci si aspetta che su Amiga 500 la velocità con cui viaggiano i poligoni non sia elevata (chissà allora perché No Second Prize della Thalion va così veloce anche su un umile 500... mistero della programmazione?), almeno su di un 1200



le cose dovrebbero migliorare, e invece niente.

Certo, finché vi sono pochi poligoni sullo schermo il tutto fila via abbastanza fluidamente (su entrambe le configurazioni), ma quando si iniziano a programmare progetti più ambiziosi (leggi ambiente completo) si ha un rallentamento globale decisamente pronunciato. Posso comunque già annunciarvi che in una paginetta del manuale compariva la pubblicità di un nuovo programma che porta l'ambizioso nome di Superscape che permetterà di... (lo leggerete in una futura recensione).

Detto questo ecco a voi le conclusioni definitive. Nonostante tecnicamente potesse essere realizzato meglio, ciò non toglie che si presenta come un prodotto valido per chi vuole avvicinarsi a questo tipo di ambiente. In definitiva si tratta di un prodotto atipico che può sicuramente scoraggiare tutti coloro che non se la sentono perdere ore della propria vita per creare un paesaggio in 3D. Per chi invece si trova perfettamente a suo agio con il mondo suddetto può rappresentare un buon acquisto, a patto che non ci si preoccupi eccessivamente della velocità e quindi non aspiri a creare un prodotto commerciale.

Alessandro Montoli



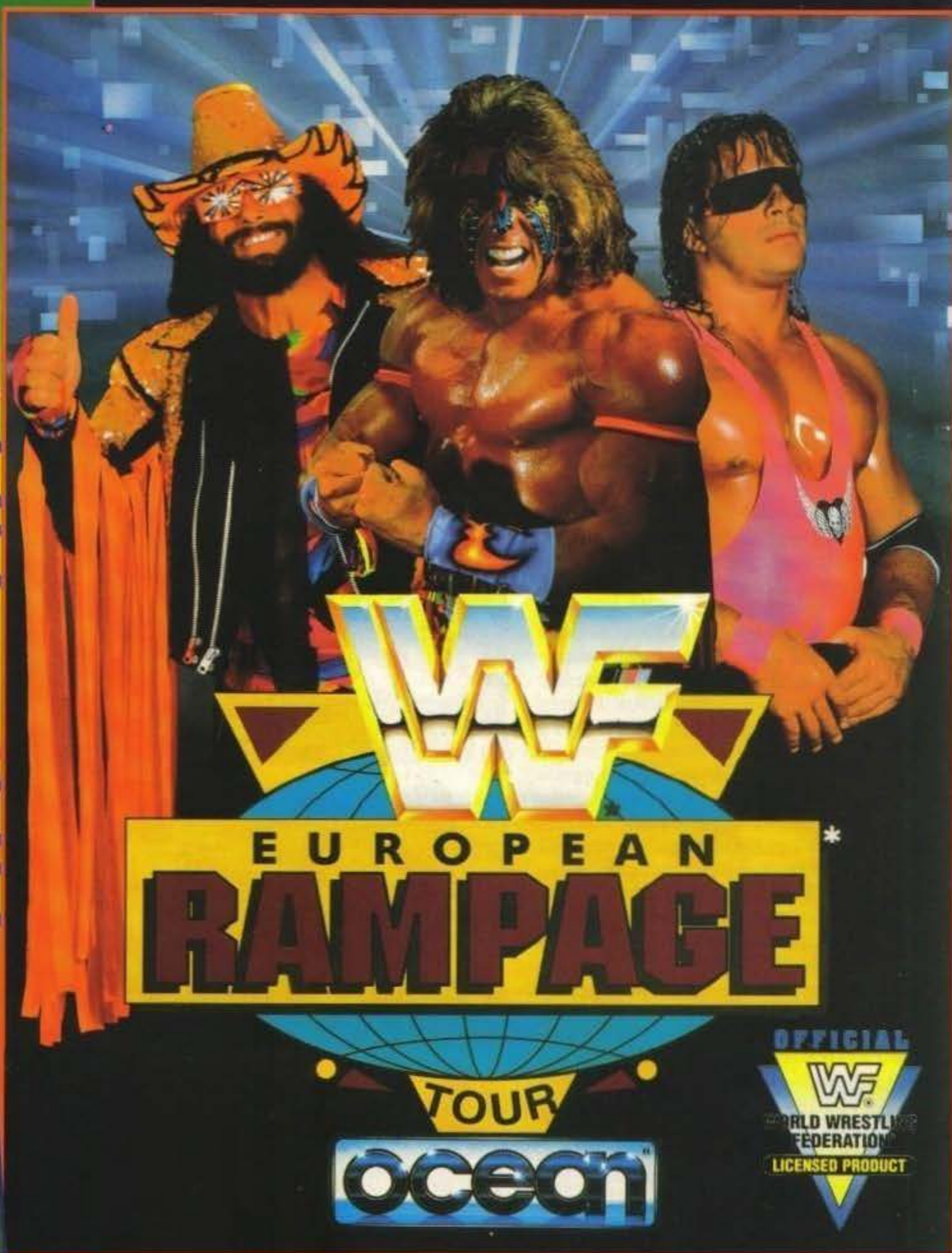
68020 a 14.2 Mhz) e in entrambi i casi gli oggetti non si muovevano ad una velocità elevata. Difatti se da una parte ci si aspetta che su Amiga 500 la velocità con cui viaggiano i poligoni non sia elevata (chissà allora perché No Second Prize della Thalion va così veloce anche su un umile 500... mistero della programmazione?), almeno su di un 1200





<http://www.oldgamesitalia.net/>

ANCORA UNA VOLTA, LE SUPERSTARS\* DI  
WWF\* SI SONO DATE APPUNTAMENTO PER IL  
GRAND EUROPEAN RAMPAGE\* TOUR.



**WWF**  
EUROPEAN  
**RAMPAGE\***  
TOUR  
**ocean™**

OFFICIAL  
**WWF**  
WORLD WRESTLING  
FEDERATION  
LICENSED PRODUCT



UNISCITI AI TUOI IDOLI PREFERITI: HULK HOGAN, \*\* ULTIMATE WARRIOR\* E MOLTI ALTRI SUI RING DI TUTTA EUROPA E AFFRONTA TEMIBILI SQUADRE QUALI I NATURAL DISASTERS\* E I NASTY BOYS\*.

OSSERVALI SUL RING E SEGUILI NEL MATCH FINALE IN MADISON SQUARE GARDEN A NEW YORK CITY.

TESTA LA TUA FORZA E LA TUA ABILITÀ. COLLABORA CON IL TUO COMPAGNO DI SQUADRA PER CONQUISTARE L'AMBITO TROFEO DELLA VITTORIA: THE EUROPEAN RAMPAGE\* TAG TEAM TITLE!

C64C	L. 29.900
C64D	L. 29.900
AMIGA	L. 49.900
PC	L. 49.900

**LEADER**  
DISTRIBUTIONE

\*Trademark of TitanSports, Inc. \*\*Hulk Hogan, Hulkamania and Hulkster are trademarks of Marvel Entertainment Group, Inc., licensed exclusively to TitanSports, Inc. All other distinctive character names, likenesses, titles and logos are trademarks of TitanSports, Inc. © 1992 All rights reserved.

<http://www.oldgamesitalia.net/>

<http://www.oldgamesitalia.net/>







**MICROPROSE per PC L. 139.900**

# THE LEGACY

In questo periodo la MicroProse non ha nessuna intenzione di lasciare in pace noi altri redattori sovraccarichi di lavoro, e con tutta probabilità questo numero di TGM passerà alla storia come il più "MicroProso" in assoluto, ma che diavole, in fondo questo è il gioco di copertina: merita un minimo di riguardo. Ordunque iniziamo: nella solita notte buia e tempestosa, c'è il solito pazzoide che deve entrare in una villa infestata dalle entità malevoli più disparate. Non vi ricorda qualcosa Alone In The Dark? Ecco, è una storia del genere: c'è sempre la villa in cui si deve addentrare un personaggio di vostra scelta come improvvisato ghostbuster. La villa in questione è una lussuosa dimora di famiglia nel New England, che, per quan-

**La lama del tetto squarcia il velluto della notte, e all'improvviso un fulmine apre un capriccioso strappo bianco sulla volta nera. Le luci della villa ammiccano malevole, e voi state per entrarci. Siete forse impazziti? Ehm, mi sa proprio di sì.**



preso la decisione di scatenare i suoi demoniaci sgherri per chiudere definitivamente questa storia. Gli sgherri in questione sono (l'avreste mai detto?) tre demoni belli grassi e incavolati, rispondenti ai nomi di Alberoth, Belthegor e Melchior; anzi, NON rispondono assolutamente a tali nomi perché demoni di così alto lignaggio non si curano nemmeno di ascoltare un mortale che li invochi. Questi demoni così snob hanno la loro brava corte di demonietti minori e altre amenità, che trovano la villa decisamente di loro gusto. E voi state per entrare in un simile carnaio; oh, come

to di origini vecchiotte (età vittoriana), è stata aggiornata come modernità comanda.

Ora, nella storia di Legacy c'è un pizzico di "Shining": tutta la vostra famiglia, che abitava nella villa, è stata massacrata da uno dei suoi stessi membri, che evidentemente quel giorno aveva voglia di provare il filo della sua accetta nuova. Ma non è tutto: questo Jason in erba (citazione da "Venerdì 13") ha commesso questo pasticciotto alla disperata ricerca di un oggetto che nessuno di quei poverelli possedeva. Fate uno sforzo di fantasia: secondo voi chi ce l'ha? Il vostro personaggio, certo.

Ma sarò buono con voi e vi rivelerò un segreto: l'oggetto in questione consente di entrare in contatto con un potente demone malefico, che fu invocato tempo fa da uno dei vostri avi. Questo demone è per sua disgrazia dotato di sonno piuttosto leggero: non trovando di suo gradimento l'essere svegliato a piacimento di uno sciocco mortale, ha



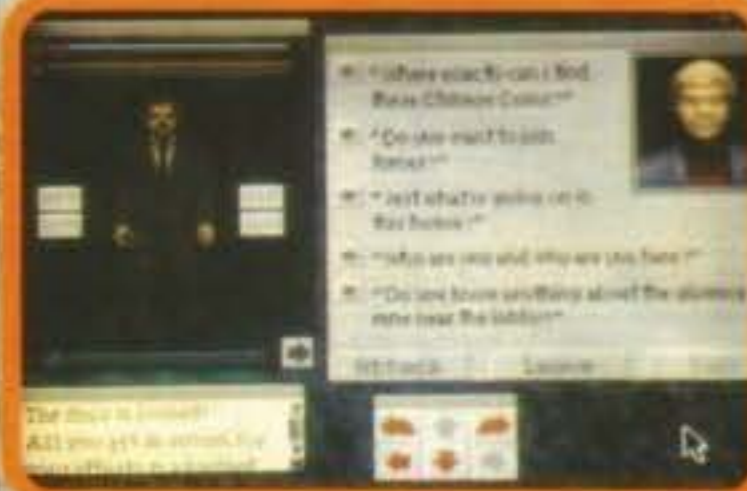


non vi invidio!

Questa magnifica villa infestata contiene la bellezza di oltre dieci piani, ognuno dei quali è formato da decine di locali. Una rapida moltiplicazione vi dirà che le locazioni si contano a centinaia: tante stanze diverse con dentro le cose più strane. Soprattutto certune di queste "cose" si riveleranno piuttosto cattive, e vi toccherà combattere... con che? Con i pugni, signori: quelli non ve li può togliere nessuno, e ne avrete una riserva inesauribile pur possedendo solo due mani. Ma non cominciate a singhiozzare: in certi posti troverete un po' di armi per vendere più cara la vostra pellaccia. Potrete diventare fieri proprietari di una bella lama di Toledo da cucina, di un martello da fabbro stanco, di una pistola da borsellino, di un fucile assetato di sangue, e via così; naturalmente, le armi da



fuoco hanno i colpi contati. Il gioco ricalca gli stilemi di quel caro vecchio patatone nomato Dungeon Master: i programmatori hanno ritagliato sul vostro monitor in altro a destra una bella finestrona per la visuale esterna in 3D soggettiva; peccato che adesso dal monitor vengano troppi spifferi. A sinistra di questa finestrona sta un'area di stato multifunzionale, che può essere usata in stile vagamente Windows: per il monitor passeggiano diverse finestre di interfaccia, e il posto più comodo dove piazzarle è lì. Ma non vi sarà sfuggito che queste zone stanno nella parte superiore del video, il che implica (elementare, Watson!) che esista un'area inferiore di cui non vi ho parlato. Oh, bè: è una zona vuota anch'essa, usabile liberamente per dare asilo a quelle povere finestre senza un tetto. E che fanno di bello queste finestre? Sono molto gentili e vi aiuteranno: contengono praticamente tutto quello che vi serve per una corretta interfaccia con il gioco; essendo inoltre molto umili e mode-



ste, accetteranno di essere ridimensionate a vostro piacere. In esse, comunque, troverete le frecce di movimento direzionale, la scheda del vostro personaggio (ce ne sono otto tra cui scegliere), una mappa automatica, una lista delle azioni, l'inventario e finanche un libro di magie. Il fatto stesso che si parli di finestre ridimensionabili con una citazione a Windows vi suggerirà la presenza di un mouse: non è indispensabile, però è assai consigliato. Nel calderone degli "indispensabili" troviamo invece un PC AT, una scheda VGA/MCGA, 1Mb di RAM e soprattutto un ardisco mooolto vuoto, perché il gioco è mooolto pieno di roba, e non potete pretendere di installarlo su un francobollo!

Willi



Come prima cosa ci conviene ricordare e dimenticare al tempo stesso che Legacy è decisamente simile ad Alone in The Dark, e perfino ad Elvira 2. Alla MicroProse lo sapranno benissimo, e molto probabilmente hanno diversificato l'interfaccia utente proprio per questo. Resta il fatto che Legacy è molto ampio, ma molto, e soprattutto contiene una quantità raccapricciante di grafica, a cominciare dai mostri. Va bene, direte, sono normali sprite, ma il bello è che sono trattati alla Wing Commander: si possono vedere da un sacco di angoli diversi con forme differenti. E non dimentichiamo che si comportano in maniera intelligente: ci sono i "puzza-al-naso" che se ne impipano altamente di voi, come ci sono quelli che vi attaccano senza ritegno, e addirittura quelli che cercano di depistarvi. La grafica è stata realizzata con gli oggetti in normale bitmap, mentre gli sfondi sono in 3D arricchito dal ray tracing. E che cosa vi aspettate dal sonoro, se non qualcosa di opprimente? (in senso positivo, è chiaro). Bè, resta solo da dire che il signorino si slurpa la bellezza di venti mega sull'ardisco: tanti quanti ne occupava Mantis, che era una schifezzuola. Ma fa nulla, anche i migliori sbagliano, e con giochi così perdoniamo molto volentieri.

TECNICA: 😊

GIOCABILITA': 😊

INNOVAZIONE: 😊

**GLOBALE 93%**



# SOFTWARE AMIGA

PRENOTA SUBITO IL SOFTWARE DI NATALE !!



3D WORLD SOCCER  
3D WORLD TENNIS  
ALIEN 3

CATTIVIK  
BARBARIAN III  
BART VS. WORLD  
DRAGON'S LAIR III  
JOE & MAC  
KING QUEST VI (Ita)  
MAGIC BOY  
MC DONALD LAND  
METAMORPHOSIS  
MYRA THE LEGEND  
NIGEL MANSELL  
PREISTORIK II  
STREET FIGHTER II  
SUPER CAULDRON  
TEX WILLER ADV.  
WING COMMANDER  
WWF WRESTLING 2  
ZYCONIX

# ALEX

Mail Service

Servizio di vendita per corrispondenza



TEL.011/4031114  
011/4031324  
011/4031122  
011/4031336  
FAX.011/4031001



SPACE 1889	69900	A 10 TANK KILL	89900	TIP OFF	49900
SPACE ACE II	79900	ABAND.PLACES	79900	WILLY BEAM	89900
SPACE CRUS.	49900	ATF II	29900	<b>COMPILAT.</b>	
SPACE GUN	49900	BETRAYAL	69900	10 GR.GAMES	69900
SPOT	49900	BIG BUSS	49900	HOT 2 HAND	59900
STARUSH	59900	CASTLES	59900	ACT. PACK	59900
STR. MANAG	59900	CIVILIZATION	89900	AD&D ACT C	79900
STRIKER	59900	CRIME CITY	59000	AIR COBB A	59900
STRUMTRUPP	39900	CRUSE F. CORP	59900	AIR SEA SUP	59900
SUPERCAR II	49900	DEATH K.O.K.	69900	CHART ATT	59900
SUPERTETRIS	79900	EYE O.T.BEH.	69900	SPORTS G	39900
TIP OFF	49900	F15 S.EAGLE	79900	D.DOLB BILL	59900
TURTLES	39900			FOOTBALL C	59900

## AMIGA

ADDAMS FAM.	39900
AGONY	49900
AIR SUPPORT	49900
ALIEN BREED	59900
ALIEN STORM	39900
AMNIOS	49900
ANOTHER W.	69900
ARACNOPH.	49900
ATOMINO	49900
BACK T.T.F. 3	39900
BARBARI. II	49900
BEAST BUST	39900
BIG RUN	49900

EPIC	69900
EUR CHAMP.FO.	49900
F1 GP CIRCU.	39900
FINAL BLOW	49900
FINAL FIGHT	39900
FIRE & ICE	49900
F. VOYAGER	59900
FIRST SAMUR.	49900
FLOOR 13	69900
FOOTBALL II	59900
GAUNTLET 3	39900
G-LOC	39900
GODFATHER	49900
GOLDEN AXE	49900
GUY SPY	69900

K. OFF 2 1MB	49900
KICK OFF 2	39900
KNIGHT. O.T.	79900
LEANDER	49900
LEMMINGS	49900
LOTUS E.T.C.	49900
LOTUS 2 TUR.	49900
LUPO ALBER	39900
MAGIC POCK	49900
MEGAFORTRESS	69900
MEGA TWINS	39900
MERCEN. III	39900
MICROP. GOLF	79900
MYTH	49900
MOONFALL	49900



BLUE BOY	49900
BLUES BROT.	39900
BONANZA BR.	39900
CANTON	49900
CAP. PLANET	49900
CELTIC LEG	59900
CHALL. GOLF	59900
CHAMPION DR.	49900
CHAMPMANGER	49900
CONAN	59900
COOL CROC T.	49900
CISCO HEAT	39900
CLIK CLAK	49900
CRAZY SEAS	39900
CRUISE F.A.C.	59900
DARKMAN	39900
DEATHBRING	39900
DELIVERANCE	59900
DEUTEROS	49900
D/GENERATION	49900
DOUBLE DR.3	49900
DYLAN DOG	59900
DUNE	69900

HARLEQUIN	49900
HOOB	59900
HUDD. HAWK	39900
HUNTER	49900
INDY HEAT	49900
INT. SPORT C.	69900
JETSONS	39900
KID GLOVES 2	59900

MULTI PL. SOC.	49900
NAPOLEON 1	59900
NEBULUS 2	39900
OH. NO. M.LEM	49900
ORK	49900
OUTRUN EUR	39900
PAPERBOY 2	49900
PARASOL STARS	39900
PINBALL DRE	59900
PITFIGHTER	39900
PREDATOR 2	39900
PRINCE O.P.	39900
PROJECT X	59900
P. TENNIS T. II	49900
PUSHOVER	39900
PUZ GALL	49900
RBI BASEB. II	49900
REALMS	69900
RETEE	39900
ROBOCOP III	59900
ROD-LAND	49900
ROLL RONNY	39900
RUBICON	59900

RUGBY W.C.	39900
S. SPACE INV.	39900
SCOOBY & SC	39900
SENSIBLE SO.	59900
SHAD. DANC	39900
SIMPSON	39900
SMASH TV	39900

TERMIN. II	39900
T. ENFORCER	39900
T. SIMPSONS	39900
THUND.JAWS	39900
TITUS THE FOX	49900
TOKI	39900
TURTLES II	49900
ULTIMA VI	69900
UNREAL	39900
UTOPIA	69900
VIDEOKID	49900
W.G.HOCK II	69900
WACKY RAC	39900
WILD WEST	59900
WINTER SPORT	49900
W.W. WORLD	59900
WILD WHEEL	39900
W.C. RUGBY	59900
WWF WRESTL	39900

FALCON COL.	69900
FIGHTER DUEL	59900
FLIIG. O.T. INT	59900
GRAN PRIX	79900
H.O. CHINA	89900
KING QUEST V	99900
INTELL GAMES	49900
LEGEND	69900
L.S. LARRY V	89900
LORD OF RINGS	59900
M 1 TANK PL.	69900
MIDWINT. II	69900
MIG29 SUP. F.	69900
MONKEY IS. 2	89900
PACIFIC ISL.	69900
POLICE O. 3	89900
POWERM DATA	33000
RED BARON	89900
ROBINHOOD	49900
SHAD. SORCE	59900
SIM ANT	89900

## AMIGA BUDGET

ACTION FIGHT	19900
ALTERED BEA.	19900
ANARCHY	19900
BATMAN	19900
BEACH VOLLEY	19900
BUBBLE BOBB	19900
DEFEND O.T.C.	19900
D. DRAGON II	19900
DRAGON NINJA	19900
ENCOUNTER	19900
GHOSTBUST. II	19900
GIANTS EUROP.	19900
MYSTICAL	19900
NEVERMIND	19900
RETURN T. EUR	19900
SHINOBI	19900
S. POCKER2-DD	19900
STUNT CAR R.	19900
TENNIS CUP	19900
T. GAMES S. ED.	19900
VENUS	19900
VOYAGER	19900
WINNING TACT.	19900

## AMIGA SIMADV

SPEDIZIONI  
IN  
24/36 ORE  
IN TUTTA  
ITALIA

- \* Consegna tramite Corriere espresso o posta in tutta Italia.
- \* Pagamento alla consegna.
- \* Hot Line per problemi sulla merce.
- \* Bollettini informativi gratuiti.
- \* Importazione diretta.

## Commodore

## NOVITA' AMIGA 1200



AMIGA 500	569000
AMIGA 500 Plus	620000
AMIGA 600	535000
A590 HD30Mb	879000

A601 esp 8Mb	139000
A570 lettore CD	859000
1084 S Monitor	455000
1085 S Monitor	435000
1960 VGA Colori	730000
A 2320 Interlacer	399000
A 2010 Drive 2000	159000
A 3010 Drive 3000	159000
A 1011 Drive 500	159000
Janus XT	550000
Janus AT	790000
A 2300 Genlock	299000
A2091 scsi contr.	270000
A 10 Altoparlanti	69000
128 M muse amiga	39000



Il tuo regalo  
di Natale.....



MPS1230 stampante B/N  
L.299.000



MPS1550 stampante a COLORI  
L.399.000

**IMPORTANTE:**  
TUTTI I PRODOTTI COMMODORE DA NOI COMMERCIALIZZATI DISPONGONO DI GARANZIA COMMODORE ITALIA (12 MESI) E COMPREDONO LA MANUALISTICA IN ITALIANO.



MPS1270 stampante INKJET  
L.255.000



# SOFTWARE MS-DOS



## MS-DOS

- ANOTHER W. 79900
- BACK T.T.F.3 39900
- BATMAN 39900
- BATTLE COMM 59900
- BATTLE ISLE 59900
- BLOODWICH 69900
- BLUSE BROTH 49900
- BUSHBUCK 89900
- CAL GAMES 69900
- CHAMP MANAG 59900
- CHESS CH 69900
- CLIK CLAK 49900
- CISCO HEAT 39900



- UNREAL 59900
- VOLFIELD 39900
- W.BEAMISH 99900
- W.G.HOCKEY 69900
- WILD WEST W. 59900
- WILD WHEELS 39900
- WRATH O.T.DE 89900
- WWF WRESTL 49900

## DOS SIM/ADV

- ATF II 29900
- A10 TANK K 89900
- B.A.T 59900
- BATTLECHE. 2 69900

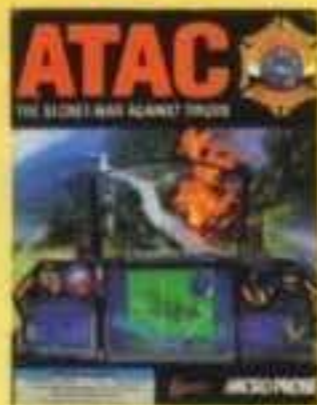
- CIVILIZATION 99900
- COOL CROCK T. 49900
- CONAN CIMM 69900
- COVER GIRL 69900
- CRUISE F.A.C 59900
- D/GENERATION 79900
- DELUX STR.P.II 59900
- DEATHBRING 39900
- DOUBLE D.3 49900
- DYLAN DOG 49900
- DRAGON'S L.II 99900
- DRAGON'S L.E 79900
- DUCK TALES 49900
- EPIC 79900
- EUROP. CHAMP 79900
- FASCINATION 79900
- FIRE TEAM2020 79900
- FLOOR 13 79900
- GAZZA II 39900
- GOBLINS 69900
- GODFATHER 59900
- GODS 49900
- GOLDEN AXE 49900
- GUY SPY 79900
- H.O.CHINA 99900
- H.QUEST+RET.W 69900
- HOOK 69900
- INTEL PURSUIT 69900
- KICK OFF II 49900
- KING'S Q.V 99900
- LEMMINGS 69900
- MAG SCROLLS 59900
- M.FORTRESS 59900
- MEGATRAVEL.II 69900
- MILLEMIGLIA 69900
- OBITUS 79900
- O.N.M.LEMMING 49900
- PAPERBOY 2 49900
- PITFIGHTER 39900
- POLICE Q.3 99900
- PREHISTORIK 39900
- PRINCE O.PERS 39900
- P.TENNIS T.2 59900
- QUEST & GLORY 59900
- RIDERS OF R. 69900
- ROLLING R. 39900
- SARGON V 69900
- SPACE 1889 69900
- S.SPACE INV. 39900
- SPACE ACE II 89900
- SPACE Q.1 99900
- SPACE WRECK 59900
- SPEEDBALL 2 79900
- STRIKE II 39900
- TEAM SUZUKI 59900
- TERMINATOR 2 39900
- T.KILLING CL 79900
- T.SIMPSONS 49900
- T.TERMINATOR 69900
- TITUS THE FOX 49900
- UMS II 79900



- BATTLETECH II 79900
- BIG BUSINESS 49900
- CASTLES 89900
- CASTLES DATA 33000
- CASTLE DR BR 99900
- CENTURION 69900
- CIVILIZATION 99900
- CON LONGBOW 99900
- ECO QUEST 99900
- EYE O.T.B 69900
- EYE O.T.B II 69900
- EPIC 79900
- F117 NIGHTHAWK 89900
- F14 TOMCAT 59900
- F19 STEALTH F. 99900
- FALCON 3 109900
- GUNSHIP 2000 89900
- HARPOON 1.2 79900
- HARPOON BAT3 49900
- HARPOON BAT4 49900
- INDIANA JONES 4 99900
- INT SPORT CH. 69900
- JETFIGHTER II 79900
- KINGS Q.V 99900
- LOOM 69900
- L.S.LARRY III 99900
- L.S.LARRY V 89900
- MAD TV 59900
- MANIAC MANS 69900
- MARIO ANDRET 69900
- MEGATRAVLER 69900



- MONKEY ISL.2 89900
- MIG29 S.F 79900
- M.U.F.TALES 99900
- NO G.GLORY 69900
- NOVA 9 99000
- PACIFIC ISLAND 79900
- PERSONAL PRO 79900
- RED BARON 99900
- ROBINHOOD 49900
- ROGER RABBIT 69900
- SHADOW SORC 69900
- SHANGAI 2 79900
- SHUTTLE 99900
- SILENT SER.II 79900
- SIM EARTH 89900



- SPACE 1889 69900
- SPACE Q.IV 89900
- SIM ANT 89900
- STARFLEET I 59900
- STAR TREK 79900
- S.OPERATION D. 49900
- TIMEQUEST 79900
- TONY LA RUS 69900
- TV SPORT BOX 69900

- ULTIMA UNDER 89900
- ULTIMA VII 89900
- VENGEANCE 79900
- WORLD TENNIS 79900
- WING COMM 59900
- WING COMM.II 79900
- WING SEC.M I 39900
- WING SEC.M II 39900
- WING SPEECH 39900

## MS-DOS COMPL

- AD&D ACT.C 89900
- AIR SEA SUPR 69900
- AWARD WINN 59900
- OYLES BOOK 99900
- PC GAME COMP 69900
- SOCCER STAR 49900
- ULTIMA TRIL 89900
- WING COMM.LUX 99900

# ALEX Mail Service

Servizio di vendita per corrispondenza



TEL.011/4031114

011/4031324

011/4031122

011/4031336



FAX.011/4031001

## PRENOTA SUBITO IL SOFTWARE DI NATALE !!

3D WORLD TENNIS  
ARMA LETALE  
BATTLE TOADS



BATTLE OF ARRAKIS  
DARK SUN

DRAGON'S LAIR III  
F15 STRIKE EAGLE III

FORMULA 1 GRAND PRIX

HOME ALONE

JOE & MAC

JOURNE

LINKS - MANUAKEA COURSE

MARIO IS MISSING

NIGEL MANSELL

PACIF WAR

SIM FARM


SIM LIFE

STREET FIGHTER II

STRIKE COMMANDER

TEX WILLER ADV.

ULTIMA VII PART II



OFFERTISSIMA PC

PC 386/25 SX 1Mb + Drive 3" HD + HD 40 Mb + 2 Seriali 1 Parallela + VGA + Monitor Colori 1024\*768 pitch 0,28 + Tastiera 103 Tasti.

**L.999.000 + iva**



VIDEOBLASTER.....599000



Sound Blaster Pro II Basic.....269000

Sound Blaster Pro II + Midi.....340000

Sound blaster Multimedia personal Kit.....990000  
(Sound blaster pro + CD Panasonic +7 Titoli)

**PUNTI VENDITA:**  
**ALEX COMPUTER**  
CSO. FRANCA 333/4 TORINO  
**ALEX COMPUTER 2**  
VIA TRIPOLI 179/B TORINO



**SPEDIZIONI IN 24/36 ORE IN TUTTA ITALIA**

- \*Consegna tramite Corriere espresso o posta in tutta Italia.
- \*Pagamento alla consegna.
- \*Hot Line per problemi sulla merce.
- \*Bollettini informativi gratuiti.
- \*Importazione diretta.



**US GOLD per Amiga L.59.900**



Al termine di un'interminabile attesa, questa stupenda adventure grafica con elementi di platform game ambientata nello spazio è finalmente arrivata in redazione. Riusciranno Bub e Bob a salvare le loro ragazze prese in ostaggio da Mega Man?



# STREET FIGHTER II

Lo so, lo so, per Street Fighter II avrei dovuto scrivere un'introduzione epica, di quelle che vengono forgiate col ferro e col fuoco nella storia dei videogame, ma mi sembrava un atteggiamento decisamente scontato e banale. E poi, non per niente, mi sono beccato l'appellativo di "redattore ribelle" (temporaneamente confinato sulle sacre pagine di ZZAP! Da questo numero allegato al TGM, ma probabilmente ve be sarete accorti da soli... NdMax).

In ogni caso, per poter recensire questo gioco ho dovuto riempire di botte tutti i miei colleghi, compresa la Roberta perché stava occupando il Mac, ma alla fine ce l'ho fatta e -dopo aver debitamente nascosto nel mio termozaino totale la confezione- ho iniziato la stesura dell'articolo che state leggendo or ora.

Trattandosi di Street Fighter, potrei anche evitare l'accurata descrizione del gioco, dato che certamente lo conoscete tutti. Tuttavia una certa inclinazione professionale, che mi vede propenso a un'informazione totale che non annoi l'esperto e che illumini nel contempo le menti degli sprovveduti, mi obbliga mio malgrado a una più approfondita analisi del prodotto che ho di fronte.



E via, dunque, con la storia. Era, mi pare, il 1987. Le ditte di coin-op stavano passando un periodo di crisi piuttosto demarcato, non tanto in senso economico, quanto da un punto di vista ideale: i giochi originali e innovativi si contavano sulle dita di una mano monca e tutto il settore si scervellava per trovare un qualcosa di dannatamente



nuovo che attirasse la massa dei videogiocatori. Ad una riunione generale indetta con la massima urgenza, i game-designer cominciarono a picchiarsi tra di loro, e l'unico che se n'era rimasto fuori dal rissone notò quanto lo spettacolo fosse divertente. Nacque, così, l'idea di un rullakartoni a due innovativo, che facesse perno sulla grafica





a tutto schermo e che presentasse delle mosse diverse dal solito. Il risultato fu Street Fighter, un coin-op dannatamente bello che ci meravigliò tutti, e che certamente merita un posto d'onore nella storia del videogioco (nonché un posticino del tutto personale nel mio cuore di videogiocatore, scusate, i ricordi...).

Visto l'incredibile successo del succitato titolo, la Capcom ha ben pensato di sfornare un seguito. Ed indovinate un po' come l'ha chiamato? Nonno Pero VS the World? Let's Kill Marco Auletta? Sbagliato: l'hanno chiamato Street Fighter II. Era la risposta più facile, ma perché non avete indovinato subito!? E va beh, per stavolta vi perdono, ma che non capiti più. Ciò che rimaneva del vecchio coin-op, nel suo seguito, erano i suoi personaggi principali, e cioè Ryu (un figaccione castano giappo-



nese con un bel kimono bianco) e Ken (cugino americano del figaccione di prima, con un kimono rosso del sangue avversario) ed uno dei cattivi, e cioè Sagat (un tipo alto e di plastica). A questi tre loschi individui si sono aggiunti altri 6 lottatori (selezionabili dall'utente ad inizio partita), più altri aggiuntivi che si possono affrontare solo dopo aver picchiato selvaggiamente quelli di cui sopra. Questi sei lottatori extra sono, nell'ordine: Blanka (un bestione verde come Hulk che si diverte ad elettrizzare gli avversari), Honda (un ciccione cinese che più brutto non si può: uccide tutti con la sua tecnica sumo), Zangief (un domatore di leoni fuggito da un circo equestre russo), Guile (un rovinatissimo reduce biondo della guerra del Vietnam, il cui hobby è pettinarsi), Dhalsim (detto anche "Pongo" per la sua attitudine ad allungarsi) e Chun Li (unica ragazza del gruppo, ma c'è poco da rallegrarsi visto che sembra una leader del movimento femminista per la soppressione dell'uomo).

Lo scopo del gioco, come del resto è intuibile, è quello di impersonare uno di questi improbabili lottatori e picchiare tutti gli altri, fino a forgiarsi dell'ambito titolo di "campioni del mondo di Street Fighting", il cui premio è una favolosa Coppa Del Nonno. Ogni personaggio ha le sue mosse speciali, che trascendono alle arti marziali d'origine di ciascuno di loro. L'esempio più classico che si possa fare è Ryu, che quando si incavola lancia delle micidiali palle di fuoco o RyuKen. Ogni incontro si divide in due tempi, e se per caso i lottatori lo terminano in parità, si accede ad un terzo match decisivo. Ogni incontro ha un tempo limite escludibile, ma generalmente uno dei lottatori finisce al tappeto prima che esso finisca. Bene, detto questo non mi sembra che ci sia altro da aggiungere, e vi lascio al commento.

Paolone

Amiga

Ah ah ah ah ah, non ci siamo... Oddio, le mosse ci sono, la grafica ricorda molto quella originale, e il sonoro non è poi così malvagio, tuttavia... Non è Street Fighter II. Mi ricorda moltissimo quelle vecchie conversioni che si facevano una volta, quelle, cioè, dove ciò che importava non era la grafica, ma la giocabilità, con l'unica differenza che qui le strategie originali del coin-op non sono state completamente rispettate. In pratica ci troviamo di fronte ad un lodevole picchiaduro che, se si fosse chiamato Nonna Ermenegilda Kill'em all o non so come, sarebbe stato perfetto. Peccato però che sulla confezione ci sia scritto "Street Fighter II", e quindi uno si aspetterebbe una conversione agli stessi livelli del Super Famicom (possibile... Possibile...). Cosa che qui non c'è. Ci sono poi da aggiungere alcuni particolari che mi hanno mandato su tutte le furie: 1) il gioco non funziona su A1200, 2) si è impallato più di una volta cercando di giocare in due, 3) è andato in guru all'ultimo quadro e, 4) si rifiuta di usare il drive esterno (sono quattro dischi, non so se mi spiego...). Sperando che i difetti di cui sopra si limitino alla copia in nostro possesso, non posso fare a meno di chiudere questa recensione con l'amaro in bocca. E' indubbiamente un apprezzabile rullakartoni, e questo giustifica il voto, ma come conversione non va al di là della sufficienza. Peccato.

TECNICA:



GIOCABILITA':



INNOVAZIONE:



GLOBALE

81%





## ACCLAIM per Amiga

**Avete mai incontrato creature che hanno milleventiquattro denti affilati come rasoi, acido al posto del sangue, alte due metri e mezzo e passano bave e cattive? Nooooo? Allora mettetevi nei panni della povera Ellen Ripley che per la terza volta è costretta ad affrontare questa disgustosa immondizia aliena....**



# ALIENS

Si sa che gli incubi sono ricorrenti, ma il tenente Ripley, oltre ad essere una grande incubatrice (nel senso che fa molti incubi, cosa avevate capito?) deve essere anche un po' sfortunata: ma è possibile che tutte le volte che si risveglia da una camera criogena o iperbarica, si ritrovi a dovere affrontare le creature più viscide della terra? A quanto pare sì (anche perché se non succedesse tutto questo come farebbero a girare questi film?), e tutto questo grazie alla dea bendata che è andata ancora una volta a sbattere contro un muro, ignorando la scarogna cosmica della nostra eroina.

Vi ricordate Aliens? Alla fine, i sopravvissuti furono quattro (la bambina Newt, il marine sfregiato Hicks, il tenente Ripley, e l'androide Bishop)... Come dite? I sopravvissuti furono tre e mezzo? Effettivamente mi ero dimenticato che del buon vecchio Bishop rimase solo il busto... Comunque la pellicola terminava con la piccola Newt che chiedeva innocentemente se al suo risveglio si sarebbe trovata a casa: ebbene, per la serie "la sadicità senza confini", la navetta di salvataggio precipita su un pianeta a causa della presenza di ospiti xenomorfi indesiderati e con un unico grande risultato: tutti morti tranne... Sì proprio lei, Ellen Ripley!

Dopo il fortunoso (!) salvataggio Ripley si accorge di essere atterrata su un pianeta abitato da skin... Ehm, da persone completamente rasate a zero. A questo punto immaginatevi che la Terra sia come San Vittore, che le persone pelate siano lì prigioniere per scontare la propria pena e che le donne siano accolte come un dono del Signore: pensate che scoperto questo l'impavido tenente

tenti il suicidio? Naaaaa! Infatti, insospettata dalla dinamica dell'incidente, Ripley si trova a dover fronteggiare un alieno maggiormente evoluto rispetto ai precedenti, senza, tra l'altro, potere maneggiare quel popò di armi usate in Aliens. E come direbbe Corrado: "non finisce qui!".

Gli autori di questo film hanno pensato bene di aggiungere qualche altro tocco di classe, quale la presenza di un "cucciolo" di Regina all'interno della sempre più sfortunata Ripley... Mah! Il film si conclude con lo sterminio pressoché totale degli abitanti del penitenziario (un unico sopravvissuto), l'eroico suicidio di Ripley, consapevole di ospitare un embrione alieno, e la morte della creatura stile Zoppas dopo un'innumerabile serie di tentativi falliti.

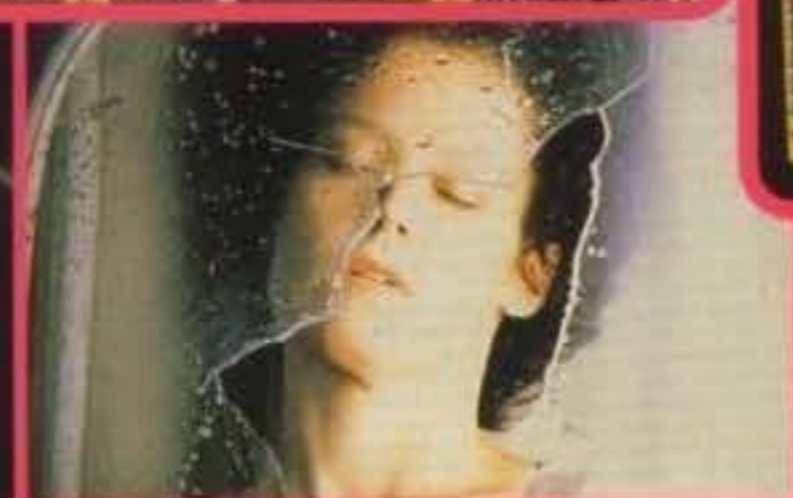
Questa è a grandi linee la trama di Alien 3 (attenzione si legge "alien chiuub". Che il regista soffrisse di sindrome da America's Cup?) e che, in teoria, dovrebbe essere più o meno la stessa nel gioco.

E invece no, dato che i programmatori dell'Acclaim (il gioco è comunque interamen-





te sviluppato dai ragazzi della Probe, ndMax) hanno deliberatamente apportato delle enormi modifiche: innanzi tutto, a differenza della pellicola, Ripley è armata di tutto punto: il suo arsenale è composto di un fucile a impulsi, bombe a mano, lancia fiamme e lancia granate, tutte armi che, ovviamente, hanno i colpi contati. Lo scopo del giocatore è quello di guidare Ripley attraverso uno scenario formato da un sistema di piattaforme a scorrimento multidirezionale. In ogni schermo sono situati dei prigionieri ed è necessario liberarli tutti, prima dello scadere di un tempo limite, per impedire che questi vengano usati come "corpo ospite" e assistere quindi alla raccapricciante implosione di ognuno dei galeotti non salvati. Oltre alle armi già citate viene dato in dotazione anche un rilevatore di movimento a batteria, che è in grado di fornire informazioni utili,



segnalando con un pallino rosso la presenza di prigionieri e con uno azzurro il movimento degli alieni. Disseminati nei vari livelli sono presenti caricatori, batterie, kit medic... tutti indispensabili se si ha intenzione di proseguire più o meno integri verso la fine dei vari livelli, rappresentata da una porta che si apre solo quando tutti i prigionieri vengono liberati. Ripley ha un indicatore di energia che diminuisce tutte le volte che viene in contatto con un alieno, o effettua salti da altezze troppo elevate.

Di tanto in tanto la scena cambia e vi ritroverete a tu per tu con una regina all'interno di una piccola stanza chiusa: in questa sezione dovrete solo

tener conto delle enormi dimensioni della aliena, che può sputare acido a distanza e che può effettuare lunghi salti qua e là per lo schermo. Con l'avanzare dei livelli si aggiungerà la presenza di uova con tanto di facehugger all'interno, capaci di balzare al di fuori attaccandosi al viso: se ciò dovesse succedere sarebbero necessari degli smantellamenti improvvisi e furibondi per scrolarseli di dosso (Decathlon docet).

A mano a mano che Ripley si addentra nei livelli più avanzati lo scenario cambia sempre di più, lasciando in breve tempo le strutture umane, per trasformarsi in un'orrenda architettura aliena, nella quale possono celarsi passaggi segreti nascosti dietro a finti muri e acido che cola dalle pareti e dai soffitti, il cui contatto con l'epidermide della protagonista potrebbe alquanto nuocerle alla salute (leggasi perderete molta energia). Oltre che dagli alieni, l'impresa di Ripley sarà minacciata anche dalla presenza di molti trabocchetti, quali ventole per condotti d'aria, rampe inclinate a mo' di scivolo, ascensori semovibili e pericolosi bidoni che al contatto con uno dei



proiettili sparati esploderanno causando molti danni a tutto ciò che si trova nelle immediate vicinanze. E' inoltre possibile aprire e chiudere delle porte, in modo da potersi isolare da alcune fameliche orde di predatori. Se terrete ben presenti tutti questi avvertimenti, potrete almeno tentare di portare a termine le vostre missioni, altrimenti, qualsiasi cosa accada, ricordatevi che "Nello spazio nessuno può sentirvi urlare...".

Andrea Della Calce



Devo dire di essere rimasto piacevolmente impressionato da questo prodotto per due motivi. Il primo è che la versione per Amiga è la fedele trasposizione del grande successo per il Megadrive: i programmatori della Probe hanno fatto un ottimo lavoro riproducendo fedelmente tutti e quattordici i livelli; l'unica pecca che può saltare all'occhio, confrontando le due versioni, è che l'azione sull'Amiga pare leggermente rallentata, ma è un difetto marginale in quanto non compromette per nulla la giocabilità immediata di questo programma. Gli effetti sonori sono ottimi! Basti pensare che il rumore del fucile a impulsi e del lancia granate sono campionati direttamente da Aliens ed hanno un suono terrificante; anche la musica crea molta atmosfera, nonostante all'inizio non si noti facilmente, in quanto molto bassa. Gli sprite che si muovono per lo schermo sono incredibilmente dettagliati e discretamente fluidi; anche i fondali sono ben disegnati; malgrado i livelli più avanzati potessero essere più curati. Il secondo motivo riguarda il concept: vi ricordate i tie-in multieventi che riproducevano scene particolari del film, a volte con successi eclatanti (Batman-The Movie) e a volte con fiaschi clamorosi (Terminator 2)? Pare che adesso si stia verificando la tendenza inversa, e cioè adattare i film ai giochi e non i giochi ai film (vedere Addams Family, Hudson Hawk). Alien 3 cattura sicuramente la atmosfera opprimente e claustrofobica della pellicola, ma per il resto ha ben poco da spartire con la controparte cinematografica: forse è proprio questa la chiave del successo di questo prodotto... non soffrire del paragone a tutti i costi. In definitiva un ottimo programma, confezionato con cura, che presenta un'ampia varietà di situazioni, una vasta gamma di armamenti e un vero massacro digitale in grado di competere con il campione di questa categoria, Alien Breed e di uscirne, qualora sconfitto, a testa alta.

TECNICA:	😊	<b>GLOBALE</b> <b>90%</b>
GIOCABILITA':	😊	
INNOVAZIONE:	😊	



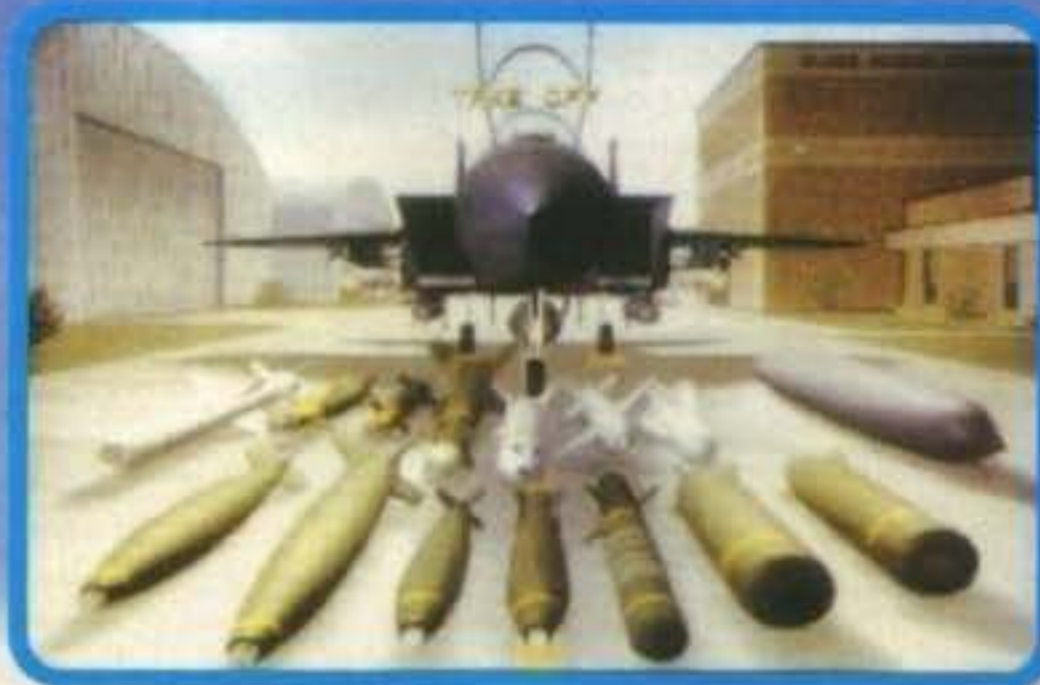


**MICROPROSE per PC**

# F-15 STRIKE EAGLE III



**L'aquila triplicata! I nostri amici laggiù alla MicroProse hanno lavorato freneticamente per aggiornare il loro famoso prodotto, e bisogna ammettere che ne sono usciti con il solito capolavoro.**



Vale senz'altro la pena dire che ogni versione successiva di F-15 è stata un poderoso passo avanti: tanto per cominciare, F-15 1 non è mai uscito per PC (che io sappia), infatti risale ad un'epoca in cui la computerizzazione del glorioso Commodore 64. Alla MicroProse, dopo la consacrazione del PC come macchina ammiraglia per eccellenza, non è parso vero di far rivivere la gloria del loro acclamato simulatore, e così dopo due anni di lavoro è uscito F-15 2 sul PC. Le differenze tecnologiche tra queste due versioni erano luvù: F-15 1 era in grafica vettoriale monocromatica, la terra era resa con un effetto di sfocatura, lo stile Basyrider/Tra, e gli oggetti erano talmente semplici. Storia diversa per F-15 2, che è stato tra i primi simulatori a sfruttare efficacemente i 256 colori del video MEGA per rendere l'orizzonte piatto, ma è così che a terra, l'ambientazione era rappresentata ancora in grafica 2D, era in grado di visualizzare in prospettiva oggetti collegati e muoverli senza troppo fatica. Questo miglioramento di dettaglio visivo, però, purtroppo, aveva come prezzo l'abbandono di un controllo avanzatissimo, infatti, mentre si poteva giocare con un joystick e un mouse, quest'ultimo era sostituito dalla tastiera, e questo è un peccato, perché con la differenza i due oggetti della MicroProse erano, per come di costui, ancora a livello superiore a qualsiasi F-15, soprattutto con i colori.

smo possibile e aggiungendo all'informata il lievito della tecnologia moderna. Il risultato? Mo' ve ne parlo.

Cominciamo dalla tecnologia: come sapete, la serie di F-15 usa grafica 3D soggettiva dalla cabina di pilotaggio, che è ormai un classico. Questo tipo di grafica è ormai diventato esclusivamente solido, soppiantando l'ormai datata tecnologia vettoriale: quella fatta a linee, per capirci. Le attuali tecnologie 3D del genere, però, hanno essenzialmente due pecche: i PC di media velocità (la maggioranza) gli stanno stretti, e generano tutte il famigerato effetto che io chiamo "tavolo da biliardo con piramidi": tutto lo scenario è piattato a quota zero e i rilievi altimetrici sono resi da piramidi più o meno schizzate che perforano il pialtume. A tutt'oggi l'unico gioco disponibile da tempo che si salva da questa







ellura è Falcon 3.0, che usa una tecnica di mappatura generata a rigoli animati, presumibilmente con algoritmo Gaussin. In parole facili e comprensibili, ci sono montagne e valli che sommano tall, e il terreno non è più inclinato a quota zero, manca a dirsi, se non avete il 486 Falcon 3.0 è rigor mortis, tanto è veloce. E veniamo finalmente a F-15 3, che purtroppo non è esente dallo sfoggiare il suo bravo tavolo da biliardo con piramidi (domanda: perché "da biliardo"? Risposta: perché è verde). Ma compensa ampiamente per questo difetto introducendo una nuova tecnica di colora-



di gioco è classico: diverse immagini rappresentano i locali della vostra base, e modificabile in una o più zone: la zona d'azione, le missioni, le armi, ecc., dopochè prenderete il volo. Ci sono tre scenari (Persia, Iraq-Tempesta nel deserto, Corea) 3 disposizioni, per darvi tutta la roba che avete sempre dato di chiedere e un simulatore e che non avete mai avuta!



zione che potremmo chiamare "reticolo policromo animato". E' applicata al cielo e funziona essenzialmente rendendo il cielo e le nuvole come una serie di poligoni interlacciati la cui doppia colorazione interna è in moto continuo. Così facendo, il cielo è "dinamico": i contorni delle nuvole si agitano continuamente, e guardando da vicino si vedono blocchi rettangoli che sono "spazzati" da una linea diagonale mobile che separa due zone di colori diversi. Le montagne sono sempre piramidi a spigoli vivi, ma sono costruite con più di quattro poligoni per smussarne la forma. Il terreno è invece reso con una decorazione superficiale: una tecnologia nascente che sta dando buoni risultati, ma che in F-15 3 è stata usata in modo un po' arso, generando, oltre una certa quota, un "effetto forniceo": il terreno sembra brulicare di pixeloni che appaiono e scompaiono a caso ad ogni istante, mentre tutte le particolarità geografiche, pur essendo definite nei particolari, hanno un aspetto pixeloso. Si tratta, insomma, di un miscuglio grafico veramente



## PC

Devo dire che si sentiva la mancanza di un prodotto simile. Graficamente dobbiamo prenderlo un po' come viene: la parte terrestre della grafica è forse il punto più debole; consoliamoci con uno splendido cielo. Come realismo, è stata un'ottima idea inserire un pannello di controllo con parecchie opzioni di autenticità, anche se secondo me F-15 3 ha veramente senso con il massimo realismo, e questo implica un alto livello di difficoltà e un sacco di tasti da ricordare. Grazie a questo pannello, i principianti non dovranno farsi subito il mazzo con le complicazioni dei veri F-15, e imparare a volare nella maniera facile. Per il resto, tutte le parti salienti delle avioniche sono state ricostruite con attenzione, e le procedure basilari di volo e combattimento sono presenti, rendendo questo gioco nettamente diverso dalla gran massa dei simulatori, quasi tutti tendenti ad un combattimento piuttosto spensierato. Ci sono problemi? Bè, in effetti sì: la sua velocità non lascia a bocca aperta neanche su un 486, e dovrete strappare quasi nove mega al vostro derelitto ardisco. Nonostante questo, per dirlo breve, F-15 3 è roba garza (a cominciare dall'introduzione)!

TECNICA:	☺	<b>GLOBALE</b> <b>92%</b>
GIOCABILITA':	☺	
INNOVAZIONE:	☺	



**READYSOFT per PC L. 99.900, Amiga L. 89.900**

**Attenzione attenzione, la saga di Dragon's Lair continua...**

**Riuscirà ad arrivare al quinto episodio come Rocky o addirittura al dodicesimo come il ragazzo dal kimono d'oro?**

**Per adesso, comunque, i programmatori della ReadySoft sono arrivati al quarto.**



# DRAGON'S LAIR III: THE CURSE OF MORDREAD



Ero ancora piccolo, da poco frequentavo le sale giochi, erano i tempi di Wonder Boy e di Ghost'n'Goblins, ad ogni modo avevo già una discreta cultura videoludica (poi però ti sei dimenticato tutto... NdSH). Un giorno, recatomi in una sala giochi di Gallarate (per non fare pubblicità dico solo che era -e probabilmente lo è tutt'ora- situata sopra a un cinema), notai un coin-op che mi lasciò letteralmente a bocca aperta per il suo stile grafico. La mia reazione vedendo tale meraviglia fu: la perdita sommaria dei capelli e l'annodamento della spina dorsale; passato il primo stadio di sconvolgimento fisico e psicologico (purtroppo non si è più ripreso... NdSH)(in compenso, almeno, ha recuperato i capelli! NdMax), pensai a un cartone animato che si potesse giocare (allora era lungi da me l'idea che si trattasse in effetti di un insieme di pixel), con la forza che ha una vecchietta all'ufficio delle poste (vi assicuro devastante), mi feci strada per giocare al coin-op che avrebbe cambiato le sorti dei futuri videogiochi... (o almeno così si pensava...) il laser disk.

Come avrete certamente capito, sto parlando di Dragon's Lair, un'affascinante avventura che narrava le gesta di un intrepido guerriero, nomato Dirk, al quale avevano rapito l'amata fanciulla.

Fin qui, senza dubbio, nulla di nuovo, ma erano due le cose che lo distinguevano dai soliti videogiochi: la prima, come già accennato precedentemente, era la grafi-

ca, con una definizione e una fluidità dei movimenti mai viste prime, e solo un occhio attento e scrupoloso avrebbe potuto distinguere tale gioco da un cartone animato (non per niente si trattava proprio di un cartone animato a tutti gli effetti! Autore il mitico Don Bluth, ex disegnatore della Walt Disney Inc. NdElo); la seconda cosa era il rivoluzionario sistema di controllo, che consisteva nello schiacciare al



momento opportuno un tasto o muovere la manopola nella direzione giusta (lungo il cammino, si veniva comunque aiutati da una freccia o da un tasto che comparivano ogni qual volta era necessario intervenire)(veramente in Dragon's Lair questo non succedeva; in alcuni quadri, come quello dei vortici



d'acqua, la mossa veniva suggerita da un bagliore, ma per quanto mi possa ricordare l'unico laser game in cui veniva suggerita la mossa sullo schermo era Super Don Quixote, NdSH)(Ok, ci ha già pensato Shin a puntualizzare le cose... NdMax).

Dopo qualche tempo, a qualcuno venne in mente di convertire i laser game sui più diffusi home computer a sedici bit (più precisamente sull'Amiga, allora ai suoi albori)(e, ancora prima, anche sul Com-





modore 64, con risultati a dire il vero non pienamente confortanti, ndMax).

A giudicare dall'elevato numero di conversioni che sono state poi realizzate, la Readysoft deve aver colto nel segno, arrivando così ai nostri giorni con questa quarta avventura.

La trama, come sempre, è abbastanza scontata: l'avvenente Daphne è stata imprigionata da una fattucchiera che, sotto ordine del perfido Mordread e approfittando dell'assenza di Dirk, l'ha segregata nella sfera che fa da pomolo al suo bastone magico.

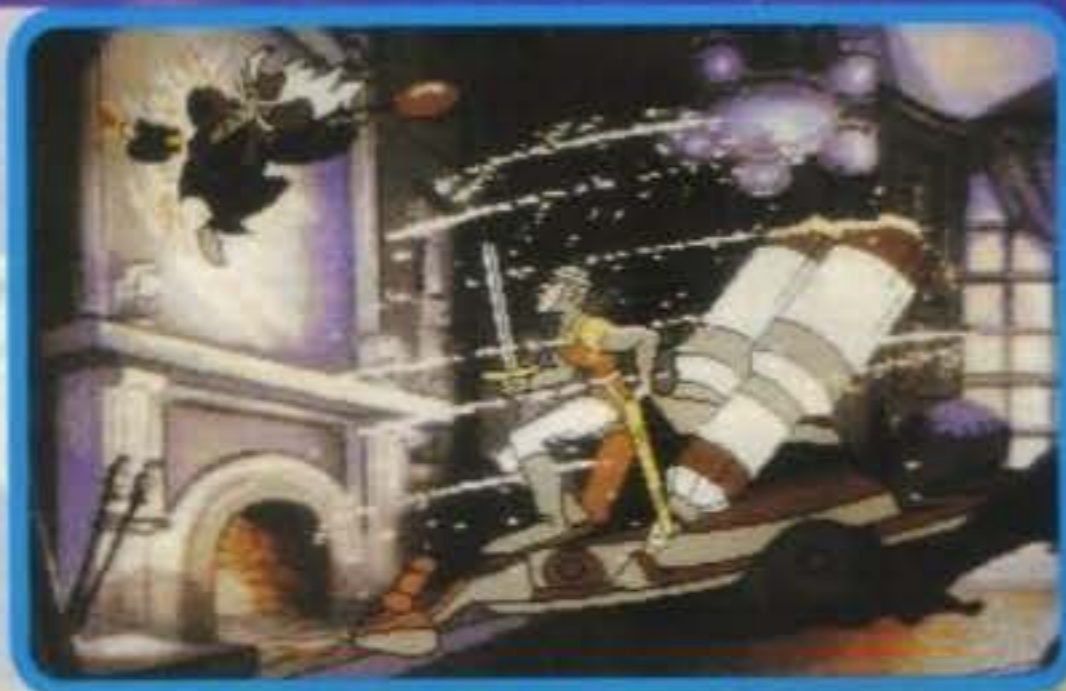
Toccherà quindi a voi l'ingrato compito di guidare il prode cavaliere senza macchia e senza paura (perché, usa Ace?) al salvataggio della sua amata; dovrete infatti prima di tutto inseguire la cara stregghina, e poi, dopo averla persa di vista, ricercarla nei meandri di una dimensione parallela all'interno di uno specchio. Ogni riferimento con la storia di Alice nel Paese delle Meraviglie non è puramente casuale, e un sacco di personaggi bizzarri lo testimoniano.

Lo stile di gioco rimane invariato: muoversi al momento opportuno e prendere a spadate tutto ciò che vi viene incontro... Con la medesima giocabilità, ampiamente criticata, che caratterizzava i tre precedenti episodi.

Per quanto riguarda il sonoro, è ovviamente digitalizzato (come vuole la tradizione di Dragon's Lair e affini), anche se, vista la quantità di partite che dovrete fare per trovare le mosse giuste, alla lunga si dimostrerà ripetitivo e addirittura irritante.

Chiudo la recensione dicendovi che come gioco non mi è sembrato nulla di speciale, graficamente molto pixelloso e abbastanza ripetitivo, comunque, chi ha i tre precedenti episodi (e che quindi li trova divertenti e appassionanti), potrebbe trovarvi motivo d'interesse.

Raffaele Sogni



Amiga

Dopo il fiasco di Guy Spy, la Readysoft ritorna all'antica con il solito sistema di controllo tipico dei primi laser game. Cosa possiamo aggiungere a tale riguardo... niente che non sia già stato più volte detto. Gli amanti e i collezionisti della serie ne rimarranno soddisfatti, gli altri non troppo.

TECNICA: 😊

GIOCABILITA': 😊

INNOVAZIONE: 😊

**GLOBALE 79%**



PC

E siamo così arrivati al quarto episodio del cartone animato interattivo più famoso del mondo e le cose, come previsto, non cambiano. Il sistema di controllo è infatti rimasto invariato, i soliti input direzionali nel frangenti più opportuni, pena la perdita di una vita. Le cose, quindi, si fanno molto difficili, in quanto dapprima dovrete trovare la mossa giusta da usare in quel preciso istante, e successivamente ricordarvi quando arriva il momento di riutilizzarla nelle partite seguenti (cosa che alla lunga diviene decisamente frustrante). Graficamente non è niente di così impressionante, almeno se paragonato ai coin-op; la risoluzione grafica, anche se piuttosto pixellosa (è sempre stata così anche su Amiga), risulta nel complesso piacevole e questa volta particolarmente varia. I colori tuttavia sono solo sedici e, nonostante siano ottimamente utilizzati, influiscono negativamente sull'atmosfera da cartone. La parte sonora è curata invece abbastanza bene, con degli effetti campionati molto realistici, anche se con la controindicazione già indicata nella recensione. Assolutamente nulla di nuovo, se i laser game ancora vi affasciano prendetelo in considerazione, altrimenti lasciate perdere.

**GLOBALE 79%**

TECNICA: 😊

GIOCABILITA': 😊

INNOVAZIONE: 😊





**ELECTRONIC ARTS per PC**

# CAR AND DRIVER

**Un infinito nastro d'asfalto che schizza via sotto i vostri occhi e il rombo di tuono d'un poderoso sedici cilindri da corsa sono due cose che fanno frizzare il sangue nelle vene, non pensate?**

*Recensione realizzata in collaborazione con Mark Ramshaw*

E dal ciel vennero tuoni, fulmini, lampi: venne il diluvio (sotto forma di Indy 500) che spazzò via tutti i tristi e lenti giochi di guida, e dopo di lui il nulla. E a tutt'oggi che cosa rimane a noi repressi e frustrati della guida veloce? Un enorme niente: non c'è un solo gioco moderno di guida degno di tal nome: Indy 500 era gran cosa, ma non c'era molto da vedere, mentre F1 Grand Prix della MicroProse è forse l'unica stella nuova del firmamento. Ma ne abbiamo piene le tasche delle Formula Uno: vogliamo Test Drive versione 1993, e la cara



manicare), la Porsche 959 (idem), la Eagle Talon, la Toyota MR2 (un clone giapponese della Testarossa), la Mustang Shelby GT500 Cobra, una Ferrari Testarossa del 1957, la Lotus Esprit Turbo di James Bond, la Mercedes C11 IMSA Sport-Prototipi (slurp!) e infine un'altra immancabile: la Lamborghini Countach. Con la consulenza della potente rivista, i programmatori hanno voluto ricostruire il comportamento specifico di ognuna di queste regine della strada, come è auspicabile in ogni buon gioco-simulatore, senza dimenticare

che una parte importante della gratificazione viene anche della grafica. Questo gioco è proiettato al futuro, dato che fornisce i titoli principali direttamente in modo SVGA 640X480/256 colori. Ma anche senza addentrarci in una simile ostentazione di potenza grafica, possiamo osservare la qualità della grafica di gioco, di gran lunga più importante. Innanzitutto, c'è una gran quantità di oggetti disponibili per le vostre fosche pupille, componenti la cosiddetta grafica laterale. E' ovvio che qui dovrete dare un occhio al battito cardiaco del vostro PC: con un 286 siete direttamente fuori corsa perché semplicemente il gioco non funziona, con un "piccolo" 386 SX vi sarà consigliata una ridotta finestra visiva con solo una frazione di dettaglio, mentre con un 486 DX rubezzo e spaccamonti potrete passare senza problemi a tutta la gloria grafica del dettaglio: steccati, cartelloni, edifici saranno tutti alla vostra portata. Le tecnologie grafiche impiegate sono la decoratura dei poligoni (traduzione personale assai libera dell'orrida espressione inglese "texture map-



vecchia Electronic Arts ha pensato a noi. Innanzitutto, una nota sul titolo: Car And Driver è "la più importante rivista del mondo" avente come soggetto l'automobile: dev'essere per gli americani quello che è Quattroruote per noi. La Electronic Arts si è assicurata il suo appoggio tecnico (e senz'altro la sua fama...) per sviluppare il mega-giocone di guida tanto bramato da noialtri acceleromani; tanto perché lo sappiate ha qualcosa in comune con 4D Sports Driving, dove c'erano macchine più o meno sportive che dovevano correre a rompocollo su piste sempre più capricciose. Ora, non si può dire che le piste offerte siano prese da Race Drivin', ma in fondo è molto meglio così: chi è quel pazzo che porterebbe una macchina da mezzo miliardo su una pista dove rischia di capottare ad ogni istante? Siamo in argomento, quindi: parliamo del parco macchine. Avrete infatti la possibilità di porre mano al volante di alcune delle più prestigiose belve dell'asfalto esistenti, e precisamente la Chevy Corvette ZR1, la Ferrari F40 (non poteva





ping"), sfruttata soprattutto per le immagini sui cartelloni, mentre le auto possono vantare una lucida spianatura del 3D solido, che, assieme all'illuminazione variabile delle superfici, rende molta giustizia ai simulacri elettronici delle gloriose quattroruote.

Un'altra domanda scottante è: dove si corre? Bè, ci sono un sacco di percorsi, tra finti e reali, dove potrete scatenare i vostri brutali istinti pistaiole. Tutti molto diversi fra loro e tutti estremamente impegnativi. Se capite solo il piede pesante, vi consiglio scarpe di osmio: il piombo pesa solo la metà di questo metallo raro e superdenso! Ma soprattutto, vi consiglio una pista da dragster, guarda caso presente nel gioco, dove contano solo l'acceleratore e un uso efficace del cambio. Se volete qualche emozione più proibita, potrete sempre decidere che man-

strade e fare finta di essere in Test Drive 3, dove potevate guidare tranquillamente fuori strada, addirittura sui binari della ferrovia.

Se doveste trovare fiacco il tremendo brivido della velocità, ecco in vostro aiuto la possibilità di giocare via cavo contro qualche avversario in carne e ossa, per una sessione intensiva di bruciatura gomme.

Naturalmente questa manna non cade dal cielo: prima di pagare il relativo prezzo, dovete assicurarvi di avere

un 386/486 con VGA o SVGA,

e doveste avere un joystick analogico veramente buono, che, se giocate spesso o seriamente, vale i soldi spesi, anche se si parla di un centone o più. Il mouse è utilizzabile, ma per guidare è la scelta sbagliata; il supporto sonoro per Soundblaster e Roland è altresì presente. Se avete tutto ciò, quindi, preparatevi: semaforo rosso, giallo, verde:

VIA!



dare il tachimetro in rosso dentro un parcheggio sia la cosa più divertente del mondo, ma attenti: pigliate una macchina maneggevole se l'avventura vi tenta. Se siete tradizionalisti convinti, vi potrà sedurre l'idea di una corsa sul filo dei 400 orari (tanto non li raggiungerete!) in una classica pista ovale stile Indianapolis. Se siete semplicemente temerari potrete scatenarvi a guidare contromano sulla Highway 9 di New York; comunque preferisco le Autobahn, come diceva Test Drive 2: "Le Autobahn sono state costruite per piloti come te!". Infine, se vi sentite particolarmente ganzi, potrete divertirvi a passare tra i paracarri alla velocità più alta possibile. E non preoccupatevi per le perdite di controllo: potete sempre rendere le vostre auto indistruttibili; decisamente poco sportivo, ma molto più divertente.

E potete star sicuri che il livello di ricostruzione degli scenari reali è accuratissimo, basato addirittura sulle mappe geologiche. Come se non bastasse, potete fregarvene altamente delle



Non ci sono dubbi: Car & Driver è uno dei giochi tecnicamente più impressionanti che siano mai stati realizzati. Assieme a F1 Grand Prix della Microprose è sicuramente ai massimi livelli per quanto riguarda le simulazioni automobilistiche.

Il gioco utilizza infatti uno dei più complessi sistemi tridimensionali mai adottati: grafica poligonale, ombreggiatura (gourard), texture mapping... il tutto applicato ad un lussureggiante mondo in SuperVGA. Il risultato è sicuramente sensazionale da un punto di vista visivo e anche discretamente veloce (ovviamente su di un 386, ma meglio un 486).

Car & Driver è inoltre il massimo anche per realismo, pieno di strade trafficate, cittadine o di campagna, di macchine, camion, elicotteri. Sembra veramente che un intero mondo artificiale viva all'interno del vostro computer.

Anche la giocabilità è molto elevata, in alcuni casi il controllo risulta un po' brutale (ed è forse questo l'unico vero limite), ma con un po' di perseveranza il coinvolgimento sarà assicurato. Un gioiello tecnologico che vi terrà impegnati per mesi e mesi, senza nemmeno il rischio che vi rubino l'autoradio mentre scendete per comperare il giornale (oppure direttamente la macchina...!)

TECNICA:	😊	GLOBALE 90%
GIOCABILITA':	😐	
INNOVAZIONE:	😊	



# *Vi perdete sempre il telegiornale su un canale, mentre state guardando la partita di calcio sull'altro?*

## **P.I.P. VIEW ha la soluzione!**



Il P.I.P. VIEW è un dispositivo elettronico esterno con telecomando, il quale permette di avere sul vostro televisore l'immagine nell'immagine. Con il P.I.P. VIEW potete guardare un programma nell'immagine principale, e contemporaneamente fare la scansione degli altri canali su quella secondaria, grazie al fatto che vi è un sintonizzatore incorporato. Possiede inoltre tre ingressi AV che consentono di collegare tre segnali in ingresso contemporaneamente.

**L. 360.000**  
(IVA INCLUSA)

Per maggiori informazioni telefonate  
al numero **015/2539743** r.a.  
o inviate richiesta via fax  
al numero **015/8353059**



ESI S.n.C. Via F. Bianco, 7 - 13062 Candelo (VC)



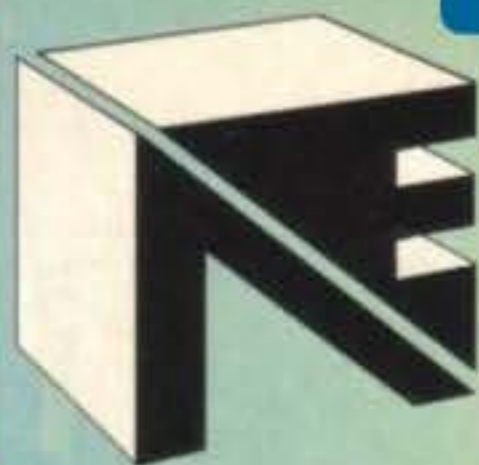
Aperto anche

il Sabato

Orari:

9.00 - 12.30

15.00 - 19.00



NEWEL srl

COMPUTERS ACCESSORI VIDEOGAMES

20155 MILANO - VIA MAC MAHON 75

TEL. NEGOZIO (02) 39260744 (5 linee r.a.) FAX 24 ORE (02) 33000035 (2 linee r.a.)

UFFICIO ORDINI - SPEDIZIONI

02 - 33000036 (5 linee r.a.)

Da oggi più linee telefoniche, più servizio più celerità, più assortimento, più scelta e un nuovo servizio di spedizioni tutto computerizzato. NON TI RESTA CHE PROVARE, SARAI SORPRESO DALLA RAPIDITÀ DELLE NOSTRE CONSEGNE.

# NOVITÀ AMIGA 1200 PREZZO INCREDIBILE



CPU: MICROPROCESSORE MOTOROLA 68EC020

COPROCESSORI: 3 CHIP DEDICATI PER GRAFICA SUONO E DMA

MEMORIA DI SISTEMA: ROM 1Mb - RAM 2Mb ESPAND. FINO A 10Mb

CARATTERIST. VIDEO: RISOLUZ. MAX 1280x512 A 256 COLORI O 256.000

COLORI DA UNA TAVOLOZZA DI 16.000.000 DI COLORI IN VARIE RISOLUZIONI

MEMORIA DI MASSA: UNITÀ A DISCHETTI DA 3 1/2, 880 Kb

UNITA DISCO FISSO: OPZIONALE CLOCK: 14 MHz

PORTE: 2 PORTE PER MOUSE, JOYSTICK, PADDLE ECC. - PARALLELA CENTRONICS

- SERIALE RS232C PROGRAMMABILE FINO A 31250 BAUD -

PCMCIA - SLOT PER PROCESSORE ALTERNATIVO

SOFTWARE: AMIGA DOS 3.0 ITALIANO CON CAPACITÀ LETTURA/SCRITTURA DISCHI FORMATO DOS



LIRE 499.000 IVA COMPRESA

- IL NUOVO COMPUTER - 1 Mb RAM

- GARANZIA COMMODORE ITALIA

OMAGGIO "SUPERJOYSTICK"

CON HARD DISK INT. DA 40 MB 1 Mb RAM

LIRE 880.000 IVA COMPRESA

CON HARD DISK INT. DA 40 MB 2 Mb RAM

LIRE 980.000 IVA COMPRESA

SUPEROFFERTA

STESSA CONFIGURAZIONE CON ESPANSIONE A 2 MB DI MEMORIA

LIRE 599.000 IVA COMPRESA

## ACCESSORI AMIGA 600

### ESPANSIONE DI MEMORIA

Porta a 2Mb la memoria dell'Amiga 600.

LIRE 139.000 IVA COMPRESA

### KICKSTART 1.3

Nuova scheda per A500 Plus. Si inserisce semplicemente all'interno dell'Amiga senza saldature. Permette di mantenere il S/O 2.0 ed il S/O 1.3 selezionabili tramite l'apposito interruttore. Si risolve così il problema d'incompatibilità con programmi e giochi. Semplice installazione, manuale in italiano.

LIRE 79.000 IVA COMPRESA

### KICKSTART 1.3 PER AMIGA 600

Nuova scheda per A600. Si inserisce semplicemente all'interno dell'Amiga senza saldature. Permette di mantenere il S/O 2.0 ed il S/O 1.3 selezionabili tramite l'apposito interruttore. Si risolve così il problema d'incompatibilità con programmi e giochi. Semplice installazione, manuale in italiano.

LIRE 89.000 IVA COMPRESA

### KICKSTART 2.0 AUTOMATICO

Trasforma il tuo vecchio A500 e 2000 V1.3 con il rivoluzionario 2.0. Il tutto studiato su una apposita scheda dotata di interruttore automatico (tramite pressione sul tastomouse) con il quale si può selezionare, secondo l'uso, il S/O 1.3 o 2.0. Semplice installazione e senza saldature. Manuale in italiano.

LIRE 269.000 IVA COMPRESA

## SPECIALE GENLOCK

### PAL GENLOCK 3.0

Questo Genlock si adatta a tutti gli Amiga, semiprofessionale con fader per la regolazione, dissolvenza. Alimentazione diretta da Amiga, semplicissimo da usare, chiare istruzioni in italiano, indispensabile per la titolazione amatoriale di videocassette, film, ecc.

LIRE 279.000 IVA COMPRESA

### SUPER MAXIGEN

Nuovissimo genlock professionale, qualità Broadcast con S-VHS in uscita, regolazione livelli, 2 uscite out, per visualizzare il vostro lavoro mentre viene registrato. Possibilità di Super impose; banda passante a 6Mhz. 1vpp 75 ohm. Alimentazione esterna 500 mA 12V (alimentatore fornito di serie); con serie effetti video, finalmente un genlock di altissima qualità ad un prezzo fantastico! Manualistica in italiano a corredo.

LIRE 990.000 IVA COMPRESA

## FANTASTICA NOVITÀ!!!

### DE LUXE PAINT 4.1

Nuovo programma grafico pittorico tutto in italiano **con Mouse Omaggio**

LIRE 169.000 IVA COMPRESA

Tutti i prezzi sono IVA compresa. Tutti i nostri prodotti sono coperti da garanzia di un anno.

Tutti i marchi sono registrati e appartengono ai loro proprietari



**MICROPROSE per PC**



# HARRIER

## Jump Jet

Beh, questo forse lo potrà fare qualcuno che si sarà acquistato una simile marea di prodotti in blocco (che colpo al portafogli, augh!), ma si sa che Natale è già passato e buona parte dei regali utili e inutili sono stati già archiviati nei luoghi dovuti, mentre i vari parenti si sono ripromessi di non buttar via altri soldi fino a Pasqua. Che fare, dunque? Beh, un sistema un pochino sfacciato ce l'abbiamo proprio per le mani. Non ditemi che vi siete dimenticato un'importantissima ricorrenza che cade più o meno nei giorni in cui dovrete avere per le mani questo numero ("Quale? Il carnevale? NdMezzaltalia). Okay, Okay, ho capito. La cara vecchia Befana è caduta un pochettino nel dimenticatoio. Ma niente e nessuno vi può impedire (ed è proprio quello che vi consiglio) di sfoderare una grandissima faccia tosta e di dire ai genitori: "Mamma, papà, cosa mi regalate per la Befana?". Superato lo choc iniziale i Vostri vi risponderanno



**Questo è decisamente il mese dei simulatori di volo: Harrier Attack della Domark, F15 Strike Eagle 3 e Harrier Jump Jet della Microprose, senza contare Comanche: Maximum Overkill. Roba da andare di corsa al primo posto di reclutamento piloti e dire con aria baldanzosamente gasata (immancabile la sigaretta in bocca): "Non è qui che cercate un asso? Ce l'avete davanti!".**



se non una lista così di simulatori di volo e, già che ci siete, anche un mega joystick avionico con quattro pulsanti e manetta incorporata?". A questo punto io andrei sicuramente a nascondermi dopo un'uscita del genere, anche perché perfino i genitori più permissivi tirerebbero sicuramente fuori la scusa che le calze della Befana sono strette e tutta quella roba semplicemente non ci sta. Lasciate quindi perdere la tentazione di comprare delle calze lunghe mezzo chilometro e larghe in proporzione e limitatevi a leggere

ben bene le varie recensioni e operare la vostra scelta.

E veniamo ad Harrier Jump Jet! I magnati della Microprose, bontà loro, si sono fatti il mazzo pur di offrirvi non uno, ma due modelli del ben noto aereo multiruolo. Eccovi così il modello in forza alla marina Americana denominato AV-8B Harrier 2 (praticamente lo stesso del gioco Domark) e quello attualmente usato dai tizi d'oltremarica della RAF, il GR Mk.7. Adesso però non chiedetemi di elencare per filo e per segno tutte le differenze sostanziali perché già ci pensa il manuale in non poche pagine. In poche parole vi dirò che si somigliano moltissimo, ma il GR Mk.7



sicuramente: "Vediamo un po'... che ne dici di un po' di caramelle e cioccolatini?", al che dovrete prontamente replicare: "Ma dai, papà, suvvia mamma, rinverdiamo per una volta la cara vecchia ricorrenza dell'Epifania con una festiccioia in grande stile. In fin dei conti persino la Befana vola sulla sua scopa e quale miglior modo per imitarla





ha in più un sofisticato dispositivo per la guida notturna. Quello che invece li accomuna e li rende così particolari rispetto agli aerei tradizionali e la loro capacità di dirigere la spinta del motore in un qualsiasi

angolo compreso tra 0 e 98. Questo li rende perfettamente in grado (grazie anche alla mostruosa potenza dei loro motori) di decollare verticalmente e addirittura un filino all'indietro (con l'apertura di 98 gradi, appunto, ma ogni istruttore di volo lo sconsiglia apertamente). L'apertura standard utilizzata, comunque, è di 55 gradi e permette, nelle condizioni di potenza massima, di decollare in tre secondi circa. Del tutto simile la procedura di atterraggio, col non indiscutibile vantaggio (rispetto agli aerei tradizionali) di poter atterrare anche su piste semidistrutte dal fuoco nemico o su portaerei senza gli scomodi e brutali ganci di arresto. Questo singolo dettaglio (la possibilità di regolare l'angolo di

il flusso dei motori) lo rende anche estremamente imprevedibile nei corpo a corpo aerei. Grazie ad una tecnica particolare denominata VIF-Fing (Vectoring in Forward Flight) si può modificare il vettore spinta dei motori proprio mentre si sta cabrando per sfuggire ad un nemico ottenendo così una accelerazione quasi istantanea e una cabrata molto più accentuata che con un minimo di esperienza porta in coda al nemico che poco prima vi stava puntando. Certo, si tratta di manovre da alta scuola e la loro efficacia è relativa anche al

modello di volo da voi scelto. La Microprose, infatti, perfettamente consapevole del fatto che non tutti sono esperti piloti, ha pensato a diversificare il realismo di risposta ai comandi in base alle vostre scelte. I novellini potranno così cavarsela con pochi tasti senza grandi paure di sbagliare, ma anche i piloti spaccacloche troveranno realismo per i loro denti.

Il gioco, comunque, permette, come di consueto, di impraticarsi coi comandi o di affrontare una missione singola, un giorno completo o un'intera campagna. A tal proposito ci sono ben tre scenari di difficoltà crescente a disposizione: Hong Kong, le isole Falkland e il Capo Nord. La ricostruzione delle unità nemiche impiegate (nel primo sono cinesi, nel secondo francesi, nel terzo russe) sono realistiche, così come pure la topografia dei luoghi, ma lo svolgimento delle campagne è interamente fittizio, trattandosi di roba inventata di sana pianta dalla software house e ambientata dal 1996 in poi!

Se invece voleste subito entrare in un duello infuocato basta selezionare l'opzione dogfight e sarete investiti da fiumi di aerei nemici che potrete contrastare con i vostri sidewinder per l'occasione in numero infinito. E una volta ai comandi ritroverete i comodi visori multifunzione che tanto hanno fatto la fortuna degli aerei moderni: radar a scala variabile, mappa del territorio con tanto di waypoint, elenco delle armi e visuale del nemico; tutto in due comodi video in basso allo schermo. A questo punto, tanto per parlare di realismo bellico, i waypoint prima citati utilizzano la nuova tecnica dei punti di ingresso e uscita. In altre parole il percorso per raggiungere ogni obiettivo viene spezzettato in due percorsi diversi (di cui il secondo molto corto per evitare spreco di carburante) in modo che il nemico non riesca a calcolare con sufficiente anticipo su quale bersaglio vi stiate effettivamente dirigendo. Che volete? In guerra si fa così e se volete combattere come si deve vi conviene farlo. In fondo chi altro oltre alla Microprose pensa al realismo fin nei minimi dettagli? Ben pochi... Ah, scusate, ho appena visto la Befana in cielo e so già cosa chiederle!



Harrier GR7



PC

Episodio davvero curioso quello di trovarsi due simulatori di volo sullo stesso modello di aereo nello stesso mese. Beh, se siete tra quelli che, dovendo scegliere tra i due, mai e poi mai opterebbero per il prodotto Domark e andrebbero altresì a rintanarsi sotto le sicure all della Microprose, avete tutta la mia comprensione. Però, lasciando da parte i pregiudizi, qualche distinzione netta bisogna farla. A cominciare dalla solita posanza tecnica che qui è tutt'altro che risibile. Eh, sì: la Microprose si è stufata di propinare i soliti simulatori di volo a grafica solida quando ormai si è capito che il texture mapping è la nuova strada da seguire. Ed ha archiviato il vecchio tavolo da biliardo con piramidi (presente anche in Harrier Attack) in favore di un paesaggio più contorto e montagnoso con superfici sfumate. Il risultato è decisamente grande, ma tutto questo si paga in termini di velocità: un 386 svelto si rivela quindi il minimo necessario (anche un 486 qua e là scatta non poco al massimo del dettaglio), quando invece il prodotto Domark gira senza troppi problemi su un buon 286. Se invece tutte le magagne tecniche vi fanno un baffo e preferite badare al sodo, forse vi servirà sapere che la Microprose, come al solito, pensa soprattutto alle simulazioni fedeli e secondariamente (molto secondariamente) all'aspetto arcade (con l'unica esclusione di F15 II). Harrier Jump Jet si rivela quindi molto realistico, ma non sempre altrettanto giocabile. Harrier Attack, invece, complice anche la buona scelta di opzioni, ci è sembrato potenzialmente più per sparcchiomani che per simulomani. Se a questo punto, e solo a questo punto, foste ancora in dubbio su quale dei due prodotti scegliere, forse la grande introduzione animata della Microprose (oramai sta ricalcando in meglio le orme della Psygnosis: in due giorni ne ho viste tre una più bella dell'altra) può aiutarvi a decidere in modo definitivo. Questo!

TECNICA:



GIOCABILITA':



INNOVAZIONE:



GLOBALE

91%



**ELITE per Amiga, PC L. 49.900**



# JOE & MAC CAVEMAN

**Avevate mai immaginato che anche nella preistoria potessero esistere i ninja?**

Eh già: i giapponesi! Spuntano come funghi, in qualsiasi forma e colore. Ogni tentativo di capire è inutile. Colla scusa di essere i "creatori" delle arti marziali, delle tecniche ninja, dei manga, dei bonsai e della "caccia al souvenir" compaiono nella nostra vita in ogni modo e in ogni tempo. Voi credete che durante la preistoria quei piccoli ometti di pelle color giallo sbiadito non potessero esistere? E invece no! La loro impronta maniacale non poteva non contaminare anche l'era primitiva per eccellenza. Le grandi domande (quelle con la D maiuscola) che l'uomo si è sempre posto sono quelle del tipo: ma chi siamo? Da dove veniamo? Qual'è lo scopo della nostra esistenza?... Tutte domande del genere a cui l'uomo, non si sa come e non si sa perché, non è ancora riuscito a rispondere. Ma io la verità la so! Dopo un'attenta analisi sono riuscito a fornire una risposta ad ogni singola domanda. Naturalmente è solo una teoria, ma se ci pensate un attimino è la più valida concepita fin'adesso...

Elo: "Maax, Maaxoooo!!! Chiamate la neuro. Mio fratello sta cominciando a dare i ciocchi...".

BDM: "Aspetta! Aspetta! Lascialo esporre la sua teoria, al limite la neuro la chiamiamo dopo...".

Grazie Stefano, ti ringrazio per la fiducia. Dunque, ladies and gentleman, in principio non c'era nulla. Poi dal Nulla stesso comparve (autocreandosi) un uomo che non era un uomo era un giapponesino di un metro e cinquanta armato esclusivamente della sua macchina fotografica carica: una Polaroid. Scattò una prima foto e "istantaneamente" comparve un unico globo di materia: pulsava d'energia. Ne scattò una seconda, ma la macchina, difettosa, esplose e con lei anche il globo, formando così i vari pianeti (freddi e congelati). Ne scattò una terza. Sovraesposta, tutta bianca. E venne la luce. Ne scattò una quarta, ma si era dimenticato d'inserire il flash (d'altronde nessuno è perfetto, tranne me), tutta nera, e venne la notte. Ne scattò una quinta, ma nel farla scivolò e sbattè la testa (caro Shin, quanti anni avevi quando sei caduto dal letto castello e hai centrato in piena fronte lo spigolo del cassetto del comodino aperto? NdMax): ma che belle le stelle, guarda quante sono e come girano. Proseguì quindi con una serie di tre foto (sei, sette e otto) e comparvero così piante, animali e tutti gli esseri viventi in genere (uomo escluso). Con la numero nove comparve finalmente l'uomo, chiamato anche homo nipponicus; e con la dieci il piccolo giapponesino insegnò loro l'arte dei ninja (ideata da egli stesso in quel preciso istante).



Marco: "Ehm, scusami un secondino Shin... Elo passami il numero della neuro!".  
Elo: "Tieni Marco, eccolo qui... Mamu, continua pure...".

Passarono alcuni anni (diecimila, centomila ora precisamente non mi ricordo) e l'homo nipponicus viveva in pace e libertà, cacciando piccoli animali e nutrendosi di frutta. Si

formarono le tribù e l'uomo popolo, bene o male, tutto il pianeta. Il piccolo giapponesino, adorato da tutti come una divinità, ormai oltre ad essere piccolo e giapponese aveva anche un altro difetto: era un po' (troppo) vecchiotto. Decise così di rassegnare le dimissioni da capo di tutte le tribù del regno unito. Per fare questo però decise di dover testare il grado di abilità raggiunta nell'arte del combattimento ninja dai suoi fedeli discepoli (è sempre lui non temete: l'homo nipponicus). Ci voleva quindi una prova talmente ardua da superare che permettesse al nostro amico PG (Piccolo Giapponese) di mettere alla prova tutte le varie caratteristiche che un vero ninja deve possedere, come forza, resistenza, velocità, senso dell'orientamento, padronanza nell'uso delle armi d'attacco e nello sdoppiamento





# MAC & JOE IN NINJA

mento dell'immagine, eccetera eccetera. Dopo una lunga meditazione il nostro caro



Amiga

Dopo le foto pubblicate qualche numero fa e, soprattutto, il demo della versione PC, ci attendavamo qualche cosa di decisamente superiore da quest'ultimo impegno dell'Elite. Joe & Mac non è un brutto gioco, e nemmeno una pessima conversione, solo che in effetti l'area di gioco è veramente ridotta ai minimi termini, il numero dei colori e il loro utilizzo non particolarmente convincente, e qualche animazione piuttosto traballante. Sono inoltre presenti alcuni particolari inspiegabili (come la clava che ruota all'interno di un'icona al di fuori dello schermo invece che sul personaggio stesso) e altre piccole imperfezioni che fanno pensare ad una programmazione nel complesso discreta, ma frettolosamente rifinita.

La giocabilità è comunque rimasta praticamente inalterata rispetto al coin-op originale, gli amanti della versione da bar e dei platform in genere dovrebbero ugualmente apprezzarlo.



scena tramite una poderosa tecnica ninja di trasmigrazione corporea, impunerete uno dei due o tutti e due contemporaneamente gli uomini nipponicus di turno e dovrete quindi mettervi alla ricerca delle ragazze perdute.

Ovviamente durante le varie decine di posti differenti che visiterete (livelli), troverete tanti bei cavernicoli, animaletti e chi più ne ha più ne metta, pronti a farvi la pellaaccia, ma voi non avrete nulla da temere! d'altronde siete dei ninja e come armi d'attacco avrete a disposizione le ascie, le punte di selce, il fuoco, le ruote di pietra, le clava (tipo unga munga capitano Kevin) ed infine lo sdoppiamento dell'immagine.

PG optò per il piano A, ovvero, per il rapimento di tutte le femmine di un'intera tribù. Una volta rapite, queste ragazze furono affidate, non a caso, ai più pericolosi esseri viventi del pianeta (Tirannosauro, Mammut, Pterodattilo, piante carnivore, tribù di cannibali, Marco Auletta, ecc. ecc.) da tenere in qualità di prigioniere di turno. Ovviamente i due più valorosi ninja di tale tribù (certi sconosciuti giovinelli nomati Joe e Mac) si avviarono per portare a termine la "Rescue Mission", ma dopo essere usciti dal villaggio si persero nel primo sentiero a destra dietro la montagna sacra. A questo punto tocca a voi entrare

Infermiere: "Dov'è il matto?". BDM: "Eccolo lì, ma non fatelo soffrire. Se è il caso di sopprimerlo siate umani... clavatelo vivo!!!".

Emanuele Scichilone

TECNICA:

GIOCABILITA':

INNOVAZIONE:



GLOBALE  
81%

PC

Ma cosa sta succedendo? Dopo Cool World ecco un altro arcade decisamente migliore su PC rispetto alla versione Amiga. Molto più colorato, definito e fluido, addirittura con scrolling parallattico... Dal momento che di giochi di questo genere non ce ne sono poi troppi in circolazione vi consiglio di prenderlo seriamente in considerazione.

GLOBALE  
89%

TECNICA:

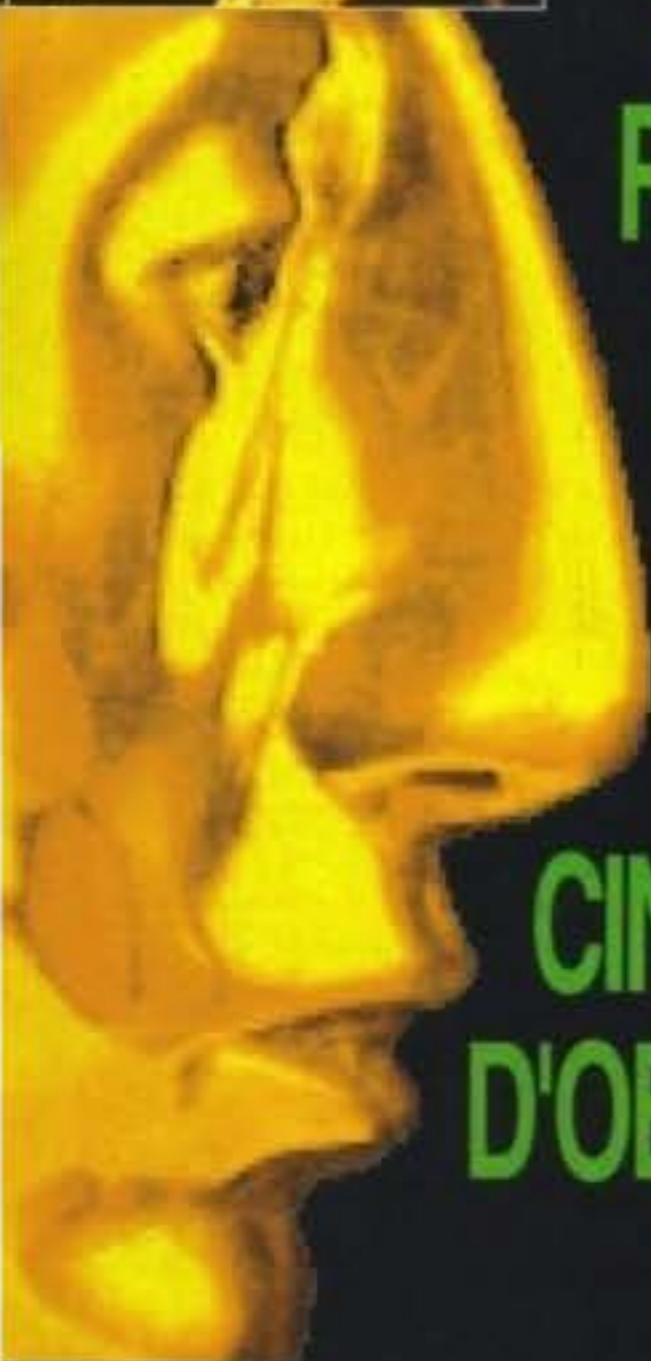
GIOCABILITA':

INNOVAZIONE:





# INCA



**RITROVA I  
POTERI DEGLI  
INCA E  
VENDICA  
CINQUE SECOLI  
D'OBLIO!**

## *L'avvenimento MULTIMEDIALE*

### GRAFICA

Le immagini utilizzano tutte le tecniche e le associazioni possibili:

- tavolozza grafica
- sintesi 3D precalcolata
- immagini e animazioni in interazione con la grafica digitalizzata.

### INTERATTIVITÀ

L'interattività viene garantita da una tecnologia d'avanguardia che permette, per esempio, al giocatore di muoversi liberamente sul ponte di una caravella con immagini di sintesi precalcolata, di combattere contro i conquistatori, filmati e inseriti in queste immagini, di pilotare un "Tumi" nello spazio o sui pianeti, di errare tra le mura megalitiche di una città INCA...

### MUSICA

La musica originale è una vera e propria colonna sonora che conferisce a questa avventura calore e sensibilità.

Cantanti e musicisti interpretano numerosi temi: folklore andino, classica, jazz, e altro (versione CD).



Disponibile su PC-HD e CD-ROM

**CTO**

10060 Z. L. D. ... a (Bo) - Via Piemonte, 7/F - Tel. 051/753133 (r.a.) - Fa. 051/753133

<http://www.oldgamesitalia.net/>

**COKTEL VISION**

5, rue Jeanne Braconnier

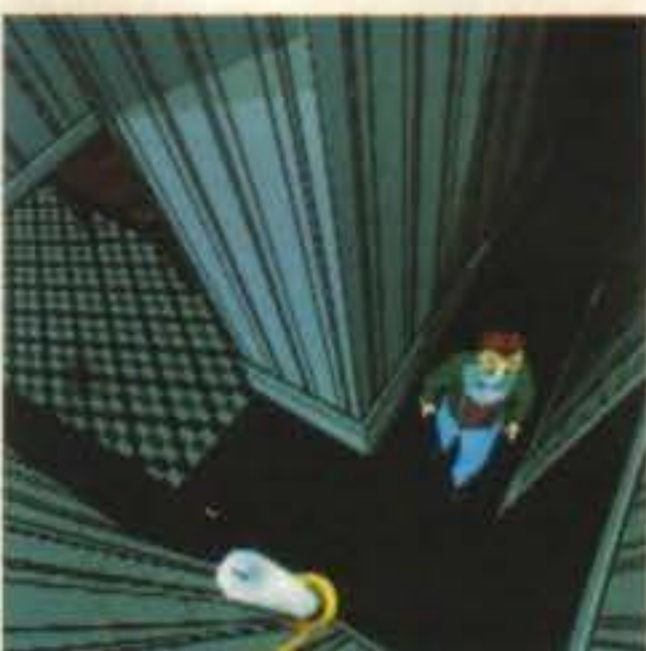
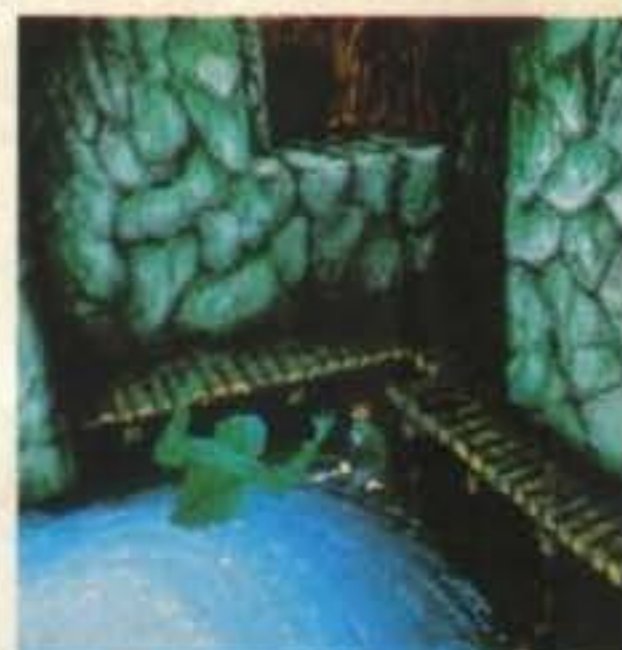
<http://www.oldgamesitalia.net/>





# ALONE IN THE DARK

## Se avete paura del buio, non entrate a Derceto.

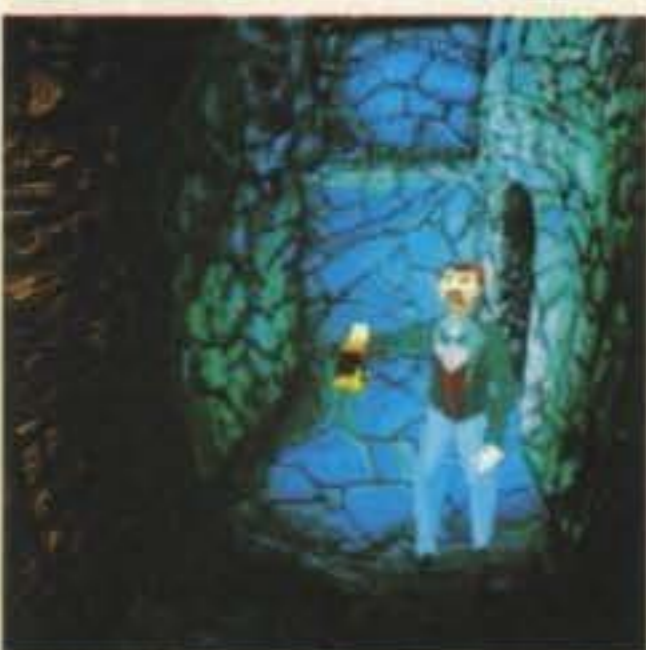


### UN INCUBO VIRTUALE INTERAMENTE IN 3D

Derceto. Il nome di questa dimora sinistra incute terrore. Si dice che essa sia posseduta da forze maligne. Decisi a scoprire la verità, vi arriverete a notte fonda. Il vostro coraggio vi onora, ma non dimenticate che una volta varcata la soglia di Derceto vi troverete completamente soli... soli nelle tenebre.

Interamente realizzato in tecnica 3D, *Alone in the Dark* vi trascina nell'universo inquietante di H.P. Lovecraft, il celebre scrittore di racconti di fantascienza.

I personaggi e gli oggetti, in completa prospettiva 3D, sono animati in tempo reale, fatto che conferisce loro un'incredibile fluidità di movimento. Scoprite gli scenari da angolazioni diversi, a seconda della posizione del vostro personaggio; grazie a questo effetto quasi cinematografico aggiungerete un tocco di realismo terrificante alla scoperta di questo mondo sovranaturale. Esplorate ogni stanza alla ricerca degli indizi. Raccogliete i preziosi oggetti che troverete... e le armi. Perché nelle tenebre di Derceto dovrete affrontare le creature più infernali e maligne.



INFOGRAMES



DISTRIBUZIONE ESCLUSIVA C.T.O.





NOVALOGIC per PC

# COMANCHE MAXIMUM OVERKILL

**E' duro, grosso, cattivo e ha cinque pale così! Che cos'è? Ma è naturale... E' l'RAH-66 Comanche.**

Il Boeing-Sikorsky RAH-66 Comanche non è altro che uno degli ultimi gioielli dell'aviazione statunitense (e non è lo Sikorsky RAH-64 come aveva scritto Luke... forse comincio a capire come mai ti abbiano bocciato a scuola guida con trentadue risposte cannote su trenta... i numeri non sono il tuo forte, eh?!?), ed è in grado di reggere un volume di fuoco così ampio da poter radere al suolo un'intera base nemica senza nessuna fatica. Difatti il vostro simpatico elicotterino da guerra oltre ad essere ultra corazzato in ogni singolo millimetro quadrato della sua superficie esterna è anche dotato di una caterva di armi da fuoco,



L'opera di distruzione

stava per cominciare e nessuno sarebbe stato risparmiato dalla furia devastatrice di Smith: il primo bersaglio colpito furono i semafori con conseguente incasinamento della viabilità già precaria; in secondo luogo i ponti vennero rasi al suolo tramite l'uso dei famosissimi missili HELFIRE; tutto avanti così fino a che non rimasero più strade e automobili, ma solo mezzi cingolati, grossissimi e cattivissimi mezzi

che decisero di fare la pelle al generale più anticonformista dell'intero universo.

Ah, dimenticavo, il suddetto generale sarà interpretato da voi intrepidi videogioicatori, avete poco tempo, ma l'operazione "spartitraffico" deve giungere al termine.

Io adesso mi domando e dico: va bene tutto, ma Stefano cosa diavolo ti sei fumato stamattina per inventare una trama del genere? Mhò! misteri della psiche umana. Ora, a dire il vero, il gioco è strutturato alla Jet Fighter II con una barca di missioni, diverse l'una dall'altra, da portare a termine. Queste sono comunque divise in due gruppi principali: quelle di training e quelle ultradifficili (non che quelle di training siano comunque una passeggiata NdBDM). Ogni categoria poi ha un gruppo di missioni che potrete portare a termine nell'ordine che più vi aggrada e delle altre a cui potrete accedere solo una volta che avrete finito quelle cosiddette "libere". Quindi, effettivamente, non esiste un'unica trama che lega ogni missione (per dirla in breve alla Wing Commander), ma una serie di missioni che aumentano gradualmente di difficoltà.

Per quanto riguarda il metodo di controllo, beh nulla da dire: il più funzionale e



tra cui missili a ricerca automatica di un qualsiasi nemico in movimento, missili a ricerca di calore, mitragliatrici, alabarda spaziale, raggi cosmici... ehm forse sto esagerando: questa è scienza non fantascienza... ma ne siamo proprio sicuri? A guardarlo bene questo elicottero ricorda vagamente quello del telefilm Supercopter o del film Tuono Blu, e sicuramente lo spunto è stato preso da una di queste due opere. Passiamo comunque alla storia.

Era una fredda mattina d'inverno quando il generale Smith decise di varare l'operazione "Spartitraffico"; non era più possibile andare avanti in quel modo, ogni mattina decine e decine di pendolari salivano sulle loro automobili e si impilavano nelle autostrade di mezzo mondo per dirigersi al lavoro.

Semberebbe tutto normale, non è infatti questa una delle azioni che molti di voi (per non dire tutti) compiono ogni mattina? Bene, Smith però odiava le autostrade perché è proprio a fianco di una di queste che si ergeva la sua abitazione e ogni santo giorno l'intrepido veterano doveva respirare smog e sentire decine di clacson strimpellare: era giunta l'ora della vendetta!!!

Smith si incontrò segretamente con l'addetto allo sviluppo del sopracitato elicottero e, dopo ore e ore di trattative il generale riuscì a farsi affidare uno di quei gioiellini con tanto di scorte di armamento e di carburante.





intuitivo possibile pur usando la tastiera. Le quattro frecce direzionali per spostarsi e per aumentare e diminuire la velocità, il meno e il più situati in alto a destra del tastierino numerico servono a regolare l'altezza di volo, mentre per selezionare i vari tipi di armi e gli altri optional presenti nel vostro gioiellino volante vi consiglio di andarvi a vedere il manuale, è sicuramente più preciso del sottoscritto.

Nella parte inferiore dell'abitacolo troverete invece due visori video dei quali quello di sinistra raffigurante la mappa circostante, mentre quello di destra rappresenta una telecamera esterna. Questa, una volta che avrete "lockato" il mirino su un nemico, farà una zoomata su quest'ultimo per mostrarvi il risultato del vostro attacco dall'alto, ovvero, in poche parole, se i missili che avete sparato vanno a segno o meno.



PC

Sono solito, non pensavo che fosse possibile tirare fuori un gioco come Comanche dal nostro beniamino PC. La grafica è la prima cosa che colpisce: realizzata bene (molto bene direi), il nuovo sistema Voxelspace di cui abbiamo già parlato il mese scorso è una vera bomba NdSH, realistica e piena di ostacoli che accrescono il già alto livello di divertimento (è esaltante volare in mezzo a dei canyon strettissimi per poi alzarsi di quota tutto d'un colpo per sparare qualche migliaio di missili contro il nemico di turno, godendosi quindi una delle esplosioni in bitmap più realistiche che abbia mai visto).

Musicalmente parlando niente da ridire, ottimi motivi vi contribuiscono a creare atmosfera e, se avete una Sound Blaster, potrete godervi un eccellente parlato, digitalizzato in maniera quasi perfetta.

La giocabilità è decisamente alta, anche se un piccolo difetto è presente: la continuità, Comanche infatti non prevede una, diciamo così, "campagna", ma tutte le missioni sono indipendenti tra loro contribuendo, a volte, a spezzettare troppo il ritmo di gioco.

Ad ogni modo ci troviamo di fronte a un vero capolavoro di tecnica,

che potrà (forse) essere superato solo dall'attesissimo Strike Commander (ma quando diavolo esce?).

TECNICA:



GIOCABILITA':



INNOVAZIONE:



GLOBALE  
93%



Per il resto non mi rimane altro da dire che purtroppo per voi (e purtroppo per me) il gioco richiede un minimo di quattro(!!!) mega byte di Ram (sigh! il mio fido 386 ne ha solo tre... NdSH) e che quindi abbiamo potuto testarlo solo sul 486 33MHz della redazione. Il minimo richiesto è comunque un 386 SX a 16 MHz su cui (stando a quanto dicono i programmatori) è assicurata una velocità di gioco già decente, ma Stefano l'ha provato e non ne è rimasto granché entusiasta comunque di questo parleremo più dettagliatamente nel commento.

Stefano "BDM" Petruccio & Emanuele "Shin" Scichilone



... MA DOVE  
ANDREMO

A FINIRE?

Come sempre più spesso accade, e come già preventivato, anche Comanche risulta particolarmente esoso in termini di configurazione; il sistema richiesto per far girare questo vero e proprio gigante informatico comprende un 386 SX, 15Mbyte liberi sul vostro hard disk e ben 4mbyte di RAM (anche se per ottenere un risultato ottimale il 486 è assolutamente necessario). Ora, a prescindere dall'effettiva necessità della sopracitata configurazione, mi viene spontanea una domanda: quale sarà la vita media di un 486? Tenendo infatti conto della durata "in auge" di un 386 (che, dopo alcune rapide consultazioni, è stata inferiore ai tre anni) sul mercato dei "potenti" non è che ci sia da stare molto tranquilli; ormai un PC dura quanto un paio di scarpe, solo che costa un po' di più; cosa ne pensate?



ACCLAIM per Amiga

# KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE

PRESS START

Sembra un titolo per qualche baraccone da luna park, ma purtroppo i ben noti parchi dei divertimenti c'entrano ben poco. La realtà è ben diversa. Signori e signori... (ahiomamma!)... sono torna-



fratello del panettiere della cinquantasettesima vignetta della novantaduesima puntata dei Simpson (come al solito non posso fare a meno di prendere spunto da Balle Spaziali. Prima o poi qualcuno mi chiederà i diritti, ahimè!). Trattasi comunque di un tipetto dall'aspetto buffissimo, almeno per come è stato reso lo sprite principale:

una maschera sorridente dipinta sul volto e, soprattutto, capelli verdastri pettinati a chela verso l'alto (nel caso non sappiate cosa significhi ci sono quattro soluzioni: guardate le foto, comprate il gioco, guardate il Numero Uno su Alan Ford, lasciate perdere).

Costui, ovviamente, ha un grande senso della famiglia e quando va tutto bene se ne sta a casa sua e non si fa vivo neanche se si cerca di contattarlo, ma quando comincia ad avere qualche guaio chiama a raccolta Homer e consorte per scroccare il loro aiuto. Bene, figuratevi

Bene, figuratevi che piccolo guaio deve avere se stavolta ha chiamato la famiglia di Homer al gran completo.

E siccome il suo aspetto da burlone trova riscontro anche nella realtà preferisce dirvi le cose col contagocce: comincia a incaricarvi di risolvere le faccenducce da poco, ma anche quando siete lì che non ce la fate più ve ne tira subito fuori un'altra.

All'atto pratico nel gioco questo si traduce in una struttura a più livelli, ognuno con un particolar compito che, una volta risolto, darà diritto alla password per il livello successivo.

Durante il gioco il caro Krusty vi chiederà gentilmente di aiutarlo a disinfestare la casa dai topi che gironzolano a piede libero.

Non che sia necessariamente un compito proibitivo: dovrete semplicemente controllare Krusty per le varie camere della sua casa (che funzionano un po' come stage) e fare cadere i topi nelle trappole predisposte dai vari Bart, Homer e

famiglia bella. Come tale potrete spostarvi tra piattaforme e ascensori vari alla ricerca dei fatidici bonus come vite aggiuntive o armi extra per debellare i nemici che vi si parano sul cammino. Ma soprattutto dovrete pensare a raccogliere vari oggetti come pezzi di macchinari, tubi o blocchi di pietra per risolvere i vari enigmi del gioco, sempre ricordandovi che ne potre-

Recensione realizzata in collaborazione con Mark Ramshaw

A questo punto vorrei fuggire lontano mille miglia per non assaporare le reazioni della gente e, soprattutto, per non assaporare in prima persona il ritorno della serie televisiva da me più odiata di tutta la stor... Okay, Okay, sto esagerando, ma penso sinceramente di non essere il solo ad odiare quello stile grafico volutamente preistorico in netto contrasto con gran parte dei cartoni giapponesi. Resta (purtroppo) il fatto che in America è stato assai apprezzato e abbastanza anche in Italia (con le dovute e comprensibili riserve). Ma una cosa la devo riconoscere: lo stile dei Simpson è molto più piacevole da vedere su degli sprite sufficientemente piccoli, come in questo gioco, piuttosto che a grandezza naturale in televisione.

Per cui chiudiamo questa semiassurda diatriba e veniamo a noi! Si era detto del ritorno dei Simpson. Ebbene, sì. Solo che si tratta di un ritorno in sordina, visto che il protagonista è un certo Krusty The Clown, uno dei personaggi secondari della serie televisiva. Per chi non lo conoscesse ricordiamo che si tratta del cugino del nipote del cognato dello zio del bisnonno del pronipote del trisavolo del pentagramma di Homer, nonché del terzo fratello del panettiere della cinquantasettesima vignetta della novantaduesima puntata





# REVIEW



potrete portare solo uno alla volta. E siccome da un po' di tempo a questa parte pare che vadano di moda i platform con esserini ben poco intelligenti (che siano i programmatori a fare apposta per faticare di meno?) che devono essere incanalati nella giusta direzione tramite blocchi vari e simili (vedi Lemmings e tutte le varie scopiazzature più recenti) per evitare che si vadano a bloccare in qualche posto poco piacevole, anche in Krusty's Fun House li troverete e i primi saranno proprio i topi di cui sopra.

Trattandosi dunque di una sorta di platform game a raccolta di oggetti condito di una buona serie di enigmi di difficoltà crescente e constatato che è tutt'altro che impossibile sbagliare di netto la soluzione degli enigmi, è possibile appunto un tasto per ricominciare dalla stanza in cui si è cioè riprendere il gioco dall'inizio dello stage corrente (quindi non l'intero livello, per fortuna). Nei livelli successivi, ovviamente, la cosa si rivelerà più che utile, parallelamente coll'aumentare della difficoltà di gioco. Dal canto mio non voglio certo togliere il gusto a Krusty di raccontarvi quali altri guai vi abbia riservato per il futuro e, soprattutto, togliere a VOI il gusto di scoprirli.

Vi dico semplicemente: se vi piacciono i Simpson... provatelo.



TECNICA: 😐

GIUCABILITÀ: 😊

INNOVAZIONE: 😊

**GALE**

**85%**



Certo, lo so, siete un pochettino scettici perché di solito i tie-in non riescono troppo bene, visto che certe case si preoccupano molto di più di sottolineare la presenza di qualche tizio famoso (per il quale hanno sganciato fior di soldoni) che di tirarne effettivamente fuori un gioco decente. Ma stavolta vogliamo subito rassicurarvi: siccome il nome (Krusty) era poco quotato in borsa i programmatori hanno pensato soprattutto a noi e ai nostri salvadanai. Scherzi a parte, l'impegno c'è e si vede abbastanza. La grafica coloratissima è quello che ci vuole per un platform game, e anche se i londani sanno qua e là di déjà vu, l'atmosfera da fumetto è assicurata. Anche grazie al personaggio principale che, come di solito accade in questi casi, catalizza l'attenzione dei giocatori più che altro per il suo buffissimo abbigliamento da clown. Il sonoro rimbombante è allegrotto al punto giusto e avrebbe potuto anch'essere definito azzeccato se solo qualcuno avesse provveduto a renderlo meno ripetitivo. Poco o niente da dire sulla giocabilità: il prodotto è piacevole e gustoso e si lascia apprezzare in particolar modo per il suo miscuglio di elementi platform e puzzle. Certo, agli inizi traspare una certa semplicità, ma è stata giustamente voluta per introdurre i giocatori meno esperti ad un simile stile di gioco (anche se non originale, visto che molti risconteranno palesi scopiazzature da Lemmings). Un sistema di password, comunque, risolve senza troppi intoppi questo problema (ma ne introduce un altro: i livelli sono sempre un po' lunghi). In definitiva un buon puzzle-platform rovinato forse da un'azione non troppo esaltante e da una varietà non eccelsa. Prima di chiudere mi sono dimenticato un'ultima precisazione piuttosto importante: per chi non lo sapesse Krusty è già da tempo disponibile per tutte le principali console, ricevendo marcati consensi dal mercato, sotto questo aspetto non ci sono dubbi: conversione eccellente.



**DIABOLIK**<sup>®</sup>

**DYLAN**<sup>®</sup>  
**DOG**

**ECCO  
LE NOSTRE  
AVVENTURE  
INTERATTIVE**

**LE TROVATE  
OGNI MESE  
SOLO IN EDICOLA  
A L. 16.900**







**Le grandi novità della Simulmondo!**

- Dal numero 4 delle nostre avventure:
- UN ASTUCCIO DA COLLEZIONARE DOVE POTRETE CONSERVARE L'ALBETTO E I DISCHI
  - UN ALBETTO DI 12 PAGINE CON AIUTI E SUGGERIMENTI
    - UN DISCO AMIGA
    - UN DISCO PC DA 1,4MB

e per i numeri 4-5-6 in regalo anche gli astucci dei numeri 1-2-3

Dylan Dog © 1993 Sergio Bonelli Ed.  
Diabolik © 1993 Astorina Ed. srl by A. e L. Giussani



**QUASI TROPPO VERE! LE AVVENTURE PIÙ AVANZATE. L'IDEA CHE RIVOLUZIONA IL MONDO DEI VIDEOGAMES.**

**Simulmondo Adventures** vi offre ogni mese in edicola le avventure interattive dei vostri eroi **Diabolik** e **Dylan Dog**.

**E da Gennaio avrete anche TEX!**

- Grafica realistica, digitalizzata, animata, rendering, schermate dipinte a mano
- Personaggi intelligenti e aiuti ON LINE

- Audio PC speaker anche senza scheda e audio AD LIB
- Soundblaster e Soundblaster Pro (versione PC)
- Load e Save, mouse e tastiera.

**DIABOLIK:** a gennaio è in edicola il n. 5 **ORE PERICOLOSE**

**DYLAN DOG:** a gennaio è in edicola il n. 5 **LA MUMMIA**

**TEX:** a gennaio è in edicola il n. 1 **MEFISTO**.

**ANTONIO CABRINI  
PER  
SIMULMONDO**

Simulmondo s.r.l.  
Viale B. Pichat 28/A - Bologna





**FLAIR SOFTWARE per PC L. 49.900**



# TROLLS

**Cos'è di preciso un troll? Una sorta di essere immondo che si insidia negli oscuri meandri della confusione redazionale? Quelli della Flair Software provano a spiegarcelo con un gioco veramente interessante che proietta il PC nella inesplorata dimensione dei platform!**

C'è una cosa nel nostro caro vecchio pianeta che sanno tutti, veramente tutti; una cosa che hanno ben chiara anche gli eschimesi del Circolo Polare Artico e i Boscimani del deserto del Kalahari (sei sicuro di aver geograficamente inquadrato bene la popolazione? NdMax) e cioè che i platform sono sempre stati il vero tallone d'Achille dei PC! Nessuno comunque ne conosce il vero motivo. C'è chi dà la colpa ai programmatori, chi al modo di gestione della grafica dei Personal stessi e chi, invece, il problema non se lo pone perché odia i videogames e preferisce andare a giocare a bocce al club dei pensionati. Ma ecco finalmente profilarsi all'orizzonte un videogame veramente degno di rientrare nell'esigua schiera dei platform per PC, un prodotto molto coinvolgente e soprattutto con uno scrolling accettabile. Ma iniziamo dalla trama e vediamo di immergerci nella pittoresca atmosfera che il gioco ci propone sin dalla fase introduttiva.

Chiudete ora gli occhi e provate a pensare ad un cottage che si erige solitario nel cuore di una foresta secolare. Vi siete immersi? Bene. Osservando con maggiore attenzione le vetrate della deliziosa costruzione scorgerete al suo interno una miriade di giocattoli, soldatini, orsacchiotti, bambole, trenini (e chi più ne ha più ne metta) e il simpatico giocattolaio che, esausto della sua giornata di lavoro, va a concedersi il meritato riposo. Ma ecco che allo scoccare della mezzanotte, nel silenzio più comple-



to della casupola e nel buio più fitto, qualcosa, in uno dei tanti scaffali si muove, compie il suo primo respiro e prende vita. E' un buffo gnomo di legno, un troll, che guidato da una forza arcana e sconosciuta si ritrova in una strana stanza piena di porte e luci. Il suo sbigottimento viene subito placato da una voce calda e rassicurante che gli annuncia la sua missione, un missione molto pericolosa nella quale esplorerà mondi nascosti e oscure dimensioni. RONF... RONF... PARAPARA'PARAPARA'. OK siete svegli? Penso di no, comunque destatevi perché è proprio qui che inizia la vostra esilarante avventura. Nella fase iniziale vi sarà data la possibilità di scegliere il livello da cui partire e ognuno è rappresentato da una delle sopraccitate porte. Ma arriviamo a quello che è il gioco vero e proprio. Il vostro arduo compito sarà quello di guidare il simpatico troll alla volta di un'avventura molto rischiosa per salvare così il numero di babies che vi viene indicato all'inizio di ogni livello e beccarvi tutta la gloria che l'impresa inevitabilmente vi procurerà. Se vi pare una sciocchezza vuol dire che a voi Rambo vi fa un baffo (due no perché quella di portare un baffo solo è una nuova moda inaugurata da Alex... ma come fanno a venirmi certe battute?).

Il gioco è costituito dalla bellezza di 8 mondi ognuno diviso in 4 livelli. Ogni mondo presenta delle ambientazioni completamente differenti che spaziano dalle più classiche, come quelle delle fiabe, ad altre più originali ed insolite come quelle che fanno da sfondo al bizzarro mondo dei "MEDIA" in cui ogni nemico da eliminare, ogni sfondo e ogni piattaforma ha qualcosa a che fare i numerosissimi mezzi di comunicazioni presenti nella nostra società. Questo è sicuramente il livello che mi ha entusiasmato di più; il background principale è infatti costituito da videocassette, cassette musicali, giornali e una miriade di altri oggetti tutti sempre molto in "tema". Passando allo sprite del personaggio posso dirvi che è davvero ben fatto; sufficientemente grande e soprattutto molto, molto simpatico, così come anche l'animazione che è fluida e risente notevolmente di quell'umorismo sfrenato che viene sprigionato da ogni particolare del gioco. Quando il troll si muove, assume infatti





## Amiga

Virtualmente identica alla versione PC.

TECNICA:



GLOBALE

GIOCABILITA':



85%

INNOVAZIONE:



## PC

Veramente bello. Un platform certamente non perfetto, ma sicuramente realizzato alla grande. Un secondo fattore che va ulteriormente a confermare la validità del prodotto è l'elevato livello di giocabilità. Sappiamo tutti che i joystick analogici vanno bene per i simulatori, ma per un platform, o più in generale per gli arcade, non sembrerebbero affatto adatti. E invece no. In Trolls la maneggevolezza del personaggio è talmente alta che si riuscirebbe a controllarlo anche con uno spazzolino da denti (Ok, Ok, ammetto che il paragone è un "tantino" esagerato) collegato a due potenziometri e a una interfaccia joystick. Inoltre una così elevata giocabilità implica una maggiore interattività con gli spazi dove il vostro personaggio si muove e di conseguenza un coinvolgimento da sballo del videogiocatore stesso. Per concludere vi fornisco qualche breve informazione tecnica; il gioco supporta la VGA e la EGA, la SoundBlaster e l'Adlib, per quanto concerne il sonoro, e necessita inoltre dei soliti 640 K di RAM. Se non avete il joystick potrete sempre usare la cara vecchia tastiera anche se con quest'ultima scade chiaramente un po' la giocabilità. Detto ciò, passo e chiudo.

TECNICA:



GLOBALE

GIOCABILITA':



85%

INNOVAZIONE:



sfrenato che viene sprigionato da ogni particolare del gioco. Quando il troll si muove, assume infatti atteggiamenti differenti: se per esempio correte egli assumerà un'aria tutta leggiadra con la folta chioma che si scompiglia e le manine che ondeggianno a destra e a sinistra. Veramente grande! Per non parlare poi dell'originalità dei vari mostri e mostriciattoli che andrete ad incontrare all'interno dei vari mondi; naturalmente ognuno di essi presenta delle caratteristiche proprie che non vengono riprese da altri. I primi che mi vengono in mente sono i piccoli, ma micidiali sommergibili lancia siluri, oppure i pesci spada nel livello SODA POP (che non è una nuova bibita che sponsorizza i redattori di TGM), un mondo che ricorda vagamente il primo James Pond in quanto è completamente ambientato negli abissi sottomarini. La particolarità di questo livello è anche da ricercarsi nella grafica, in quanto per amplificare la sensazione di "visione sott'acqua" i programmatori hanno reso ondeggiante tutto il background ottenendo così un effetto particolarmente realistico. Veniamo quindi allo scrolling. "Scattoso?" - mi direte voi- "Un fico secco" -vi rispondo io- perché non è affatto scattoso, ma al contrario abbastanza fluido e soprattutto senza quel brutto effetto di passaggio da uno schermo all'altro che era presente nella versione PC di Titus the Fox (che resta comunque un ottimo prodotto). All'interno di ogni mondo potrete poi raccogliere un'infinità di bonus e poteri speciali che vi faciliteranno nella vostra missione. Abbiamo quindi le scarpe super-veloci (per la serie "sono meglio di Carl Lewis") che oltre a velocizzarvi vi conferiscono una maggiore abilità nei salti. C'è poi lo scudo che vi fornisce una protezione totale contro i vari mostri, le ali (troppo belle) e le scarpe a molla che vi permettono saltare a mo' di canguro stitico australiano (stitico perché... il salto stimola... le funzioni epatolobiliari). C'è poi lo yo-yo che può essere usato per rompere muri e mattoni e per dondolarvi dalle piattaforme. A mio parere è uno degli oggetti più utili e versatili, infatti grazie ad esso potrete accedere (rompendo... i muri) a sezioni nascoste piene zeppe di bonus. Ci sono invece altri gadget che invece di incrementare le vostre potenzialità le annientano completamente. Tipici esempi sono la

bella sbronza momentanea (impedendovi di saltare per un po') e la catena con la palla che rallenterà notevolmente i vostri movimenti. Ah! Molto importante è il colore dei capelli del vostro troll, che indica il tipo di potere extra che possedete in quel momento. Quasi dimenticavo i livelli bonus: potrete accedervi solo quando avrete terminato le quattro sezioni che costituiscono ogni mondo. Espletata questa ultima doverosa citazione vi saluto calorosamente, così posso finalmente concludere la mia recensione, andare a letto e... HAAAWWWNN (sbadiglio ufficiale del redattore stanco) spegnere la luce. CLICK.

Daniele Lepido





# OGNI MESE IN EDICOLA

# 15

ANNO 3  
NUMERO 15  
GENNAIO 1993  
LIRE 5000

XENIA  
EDIZIONI

# MANIA

**116**  
PAGINE  
DI MANIA

## NINTENDO

NES  
GAME  
BOY  
SUPER  
NINTENDO

**SONIC 2**  
PIU' SIAMO MEGLIO E'

**KENSHIRO 6**

IL PUGNO DI HOKUTO  
TORNA A COLPIRE

**HOOK**  
L'UNCINO DEL NES

## SEGA

MASTER  
SYSTEM  
GAME GEAR  
MEGA  
DRIVE

**ART OF FIGHTING**  
E' IL MIGLIORE?

## ATARI

LYNX  
7800

TOPOLINO FINALMENTE SU SNES  
**MYSTICAL QUEST**

INOLTRE DUE NUOVE RUBRICHE:  
**GIOCHI DA TAVOLO**



INSERTO  
DA STACCARE  
E CONSERVARE

# MAXI

# TRICKS

Più di fretta che mai ci ritroviamo anche questo mese insieme con una manciata di trucchi e un paio d'interessanti soluzioni. Nel frattempo posso informarvi di una personale battaglia che sto conducendo con gli editori per trovare una migliore collocazione delle pagine dei tips e, possibilmente, abolire definitivamente queste otto pagine in bianco e nero. Vedremo (e vedrete) come andrà a finire.

Prima di partire i consueti ringraziamenti a Luca Casagrande, Moreno Naliato, per la soluzione di Lure of The Temptress; Daniel Ragaglia per quella di Another World su PC; Vincenzo Maffei, Paolo Martella (che ha anche indovinato i due quiz musicali di Settembre e Ottobre), Eugenio Crocenzi, Daniele Franza, Alex, Simone De Marzo, Luigi Torallo e Luca Filverì per quella di Beast III. Un saluto anche per Lorenzo Rutigliano, Marco Benzi, Alex Ricci, Panetta Roberto, Loreti Gianmarco, Giancarlo Schiavon, Gianluca Massa.

## ZOOL

Indubbiamente uno dei migliori puzzle mai pubblicati, quest'ultimo della Gremlin. Nel frattempo abbiamo scoperto il cheat mode. Nella schermata che precede l'inizio effettivo del gioco digitate **GOLDFISH**, lo schermo dovrebbe lampeggiare e voi aver attivato il trucco. Con i tasti da F1 a F6 si cambia mondo, con il numero 1 sarete invincibili e con il 2 si salta alla fase successiva. Si ringrazia per il trucco Stefano Mantegazza.

Le vostre lettere contenenti trucchi e soluzioni vanno inviate a XENIA EDIZIONI - TGM MAXI TRICKS - CASELLA POSTALE 853 - 20101 MILANO.

## WOLF CHILD

*Ecco un mezzo cheat per quest'affascinante platform della Core ormai un po' datato. Lo scopritore è stato Fabio Pezzin. Dovete digitare THE PERFECT KISS nella schermata iniziale. A questo punto dovrete avere munizioni infinite per le armi speciali che potrete raccogliere solo una volta trasformati in lupo.*

Sartorelli Riccardo, Andrea Maggi, Jil '72, Ennio del Krusos Group Marco e Riccardo. Per ragioni di spazio ho messo solo il primo livello di ogni decina; il primo codice è quello del modo ad un giocatore, il secondo del team mode.

- 10 LIVELLO: PROFJRJGUMBY/  
THEKILLERJOKE
- 20 LIVELLO: SPANISHINQUISITION/  
JIMMYGREAVES
- 30 LIVELLO: THECATSATONTHEMAT/  
THELARCH
- 40 LIVELLO: WALLYWIGGIN/  
RUMPLETWEezer
- 50 LIVELLO: STILLNOTGOODENOUGH/  
ITSAMANSLIFE
- 60 LIVELLO: CHANNELJUMP/MIMMO
- 69 LIVELLO: ALBATROSS/MRBELFIT

## TRODDLERS

Ecco i codici per alcuni livelli di quest'ultimo intrigante arcade-puzzle della Storm. Un grazie ad Antonio Di Carmine, Loris Fratini, Lorenzo Capetti, Daniele Spolaore.

- 10 LIVELLO: SKIPAROUND
- 20 LIVELLO: MEANONES
- 30 LIVELLO: NEWTHING
- 40 LIVELLO: CROSSFIRE
- 50 LIVELLO: ALOTODO
- 60 LIVELLO: YOURSOR
- 70 LIVELLO: BURNOUT
- 80 LIVELLO: FIREANDICE
- 90 LIVELLO: NOPULLPLUG
- 99 LIVELLO: TWEAKY

## ULTIMA 7

Avete dei problemi a muovervi correttamente in quel di Britannia? Provate un po' questo: fate partire il gioco con il comando "ULTIMA 7 ABCD [ALT 255]". ALT 255 sta a significare che subito dopo la D dovete tenere premuto ALT e scrivere sul tastierino 255 - se tutto va bene, dovrebbe apparire uno spazio. E che cosa è successo? Beh, durante il gioco potrete premere F2 per far apparire una mappa di Britannia: cliccando su un punto qualsiasi di questa, verrete automaticamente teletrasportati nel posto corrispondente. Premendo invece F1 potrete accedere a un menu attraverso il quale potrete selezionare invulnerabilità e altri gadget molto interessanti.

## UGH!

A quanto pare questo simpatico giochino che ricorda il vecchio Joust ha fatto impazzire tantissimi lettori. I ringraziamenti per i codici vanno a: Salvo Quintavalle, Antonio e Luca Mattioli, Daniele And Brothers, John Maradei, Marco Polimeni, Gaetano Leonardi, Dario Schillaci, Matteo Angeli,



Il computer è l'accessorio che vuoi immediatamente a casa tua

# Video Immagine

Via Bernocchi 11/b - 25060 Cogozzo V.T. (BRESCIA) - Tel. 030/8981811

VIDEO IMMAGINE TI OFFRE UN NUOVO TIPO DI VENDITA PER CORRISPONDENZA

**TELEFONA ALLO 030/8981811**

## COMMODORE

-AMIGA 600	L. 500.000
-AMIGA 600 HD 30 MB	L. 850.000
-C.D.T.V.	L. 1.050.000
-AMIGA 3000	
HD 52 MB 25 MHZ	L. 2.700.000
-AMIGA 3000	
HD 100 MB 25 MHZ	L. 3.200.000
-AMIGA 4000	TELEFONARE

## ACCESSORI AMIGA

-EXP. 512K A500/A500 PLUS	L. 50.000
-EXP. 1MB A500 PLUS	L. 150.000
-EXP. 1MB A600	L. 150.000
-A570 CD ROM A500/A500 PLUS	L. 650.000
-MONITOR 1084 S	L. 400.000
-MONITOR 1960 COLORI MULTISYNC	L. 700.000
-SCHEDA JANUS 386 SX 20 MHZ	L. 900.000
-KICKSTART 1.3 PER A500 PLUS	L. 70.000
-KICKSTART 2.0 PER A500	L. 70.000
-ALTRI ACCESSORI	TELEFONARE

## IL TUO COMPUTER SU MISURA

- PC 286-20MHZ 1MB RAM HD 40MB - VGA 256KB - 1 FDD 3 1/2 1.44MB - 2 SER.- PAR.- GAME TASTIERA ITALIANA - MONITOR VGA MONOCROMATICO	<b>L. 1.050.000</b>
- PC 386 DX - 40MHZ - 128KB CACHE - 4MB RAM HD 120MB - SVGA 1MB - 1 FDD 3 1/2 1.44MB - 2 SER.- PAR.- GAME TASTIERA ITALIANA - MONITOR COLORI SVGA 1024 x 768	<b>L. 2.300.000</b>
- PC 486 DX - 33MHZ - 64KB CACHE - 4MB RAM HD 120MB - SVGA 1MB - 1 FDD 3 1/2 1.44MB - 2 SER.- PAR.- GAME TASTIERA ITALIANA - MONITOR COLORI SVGA 1024 x 768	<b>L. 2.800.000</b>

**SODDISFIAMO OGNI TUA ESIGENZA !!**

**TUTTI I PREZZI SONO INCLUSI DI IVA**

**GARANZIA DI UN ANNO SU TUTTI I PRODOTTI**



# MITOLOGICHE PEREGRINAZIONI...

Accogliendo le molteplici richieste d'aiuto ecco finalmente la soluzione completa dell'ottimo platform della System 3 (copertina del numero di Marzo). I ringraziamenti vanno a Roberto Zonno e un sacco di altri redattori che ci hanno scritto, non li ringrazio non per ingratitudine, ma solo perché non trovo più i nominativi... Ok, ok, avevo promesso che non sarebbe più accaduto, e invece non ho proprio la più pallida idea di chi abbia ravanato ancora nei miei cassettei... I ladri! C'è stato effettivamente un tentativo di furto, ma questa è un'altra storia...

## HADES REALM OF THE DAMNED

Trucidate qualche scheletro, così uno dei fortunati lascerà in segno di riconoscenza una spada, onorate tal gesto e prendetela. Ora uccidete anche una di quelle cose svolazzanti e raccogliete le palle di fuoco. Andate là dove si trova lo scheletro incatenato, e liberatelo dalle catene con la spada. Ora, da dove vi trovate, scendete e decapitate uno scheletro (diagonale destra + fire), la testa così mozzata dovrà finire nel fuoco. Da queste fiamme scaturirà un demone che vi scaglierà contro un suo degno suddito. Uccidetelo a suon di palle di fuoco e recuperatene il tridente. Se avete perso troppa energia uccidete qualcuna delle solite cose svolazzanti. Risalite e proseguite fino a quando incontrerete una chimera, non vi fate spaventare è eliminabile con un buon colpo di tridente. Se ne avete bisogno potete rifornirvi di energia nel primo buco che trovate. Risalite e andate a destra.

## SKIROS ISLE OF THE SIRENS

Qui c'è ben poco da fare. È consigliabile però non combattere contro i Romani, ma solamente salvarli. Quando giungerete presso la ninfa, dovrete selezionare il pugno e compiere ciò che lei vi dirà. Arrivatele più vicino possibile e inchinatevi, vi ricompenserà con dell'energia extra. Proseguite verso destra.

## TEMPLE OF ATHENAE

Selezionate la spada e, saltando sulle piattaforme, arriverete da Medusa. Cercate di avvicinarvi, schivandone i colpi (abbassatevi), quando sarà possibile tagliatele la testa (diagonale destra + fire) prendete il relitto e utilizzatelo,

poco più avanti, per uccidere l'Idra triteste.

## MAELSTROM GATEWAY TO THE NORTH

Uccidete un vichingo che, come gli scheletri, vi ringrazierà con la sua arma: un'ascia. Raccoglietela e usatela per eliminare i nemici (fire + su). Uccisi un paio, prenderà un volo un corvo che dovrete abbattere. Quest'ultimo, quando colpito, lascerà cadere una moneta che vi permetterà di accedere al prossimo livello.

## FOREST OF NIDHOGG

Uccidete (Ah crudeltà!) un "Cupido", che al posto di amoroze frecce vi scaglierà dei pugnali; raccoglieteli, li userete per uccidere i colossi che vi assalliranno in seguito. Giunti al cospetto della Fata prigioniera, raccogliete il tizzone, ottima arma per le fiammelle che vi assalgono. Una volta fatto questo verrete ricompensati dalla Fata con una nuova spada. Selezionatela, dirigetevi verso il Drago e feritelo al cuore (diagonale destra + fire), ora finitelo a pugnolate.

## ASGARD DOMAIN OF ODIN

Selezionate i pugnali e arrivati al primo cancello uccidetene il guardiano. Dopodiché raccoglietene l'energia che andrà seminando e andate fino al secondo cancello, fate lo stesso con il relativo guardiano. Ora siete a cavallo! (Non illudetevi...) Dovrete vedervela con Zeus, ma non prima di aver eliminato i suoi draghi e il suo seguace.

## THE VALLEY OF THE KINGS

Attenti ai serpenti. In questo livello ci sono tre porte segrete. Non entrate nella prima, in alto a sinistra, entrate nella seconda, al centro, prendete l'amuleto a

forma di occhio, ma occhio alle trappole. La terza vi fa accedere al prossimo livello, però dopo le solite trappole.

## CHAMBERS OF ANUBIS

Uccidete un egiziano, raccogliete la sua croce egizia e proseguite fino al primo vaso contenente energia, rompetelo e razziatene il contenuto. Alla prima occasione salite a uccidere il sacerdote e prendete il casco che lascerà cadere, andate a destra, e rompete il vaso contenente la statuetta.

Alla prima buca scendete e andate prima a destra, troverete due vasi con statuette, e poi a sinistra, dove raccoglierete in un vaso l'ultima statuetta. Se avete bisogno di energia andate sotto una croce egizia e azionate quella che possedete, vi ricaricherete. Risalite e andate a destra dove dovrete uccidere Anubis con l'occhio prelevato in precedenza. Fate attenzione quando usate l'occhio perché toglie energia.

## TOMB OF THE PHARAON

Duello con il Faraone. Qui prima dell'incontro, dovete disporre le statuette nel giusto ordine, e cioè: quella marrone chiaro con la testa del faraone in alto a sinistra, quella blu in alto a destra, quella verde in basso a destra, e quella marrone scuro con la testa di cane, in basso a sinistra. Lo scontro con il faraone vi attende, colpitelo agli occhi.

## REALM OF CHAOS

Sparate come dannati e prendete le palline rosse che lasciano i nemici, non sono altro che armi.

## THE FINAL CONFRONTATION

Come dice il titolo è il confronto finale. Il mostro lo dovete colpire prima in testa, e poi negli occhi. Fatto ciò preparatevi alla sequenza finale.



# JOYSTICK *fun*

V. Lorenteggio, 38 Milano Tel. 02/48952821 Fax 02/48952819

## SUPEROFFERTE PC

MiniTower/Desktop	286-20	386SX-25	386DX-25	386DX-33	486DX-33	486DX-33
Cache	NO	NO	NO	64Kb	64Kb	256Kb
Memoria RAM	2Mb	4Mb	4Mb	4Mb	4Mb	4Mb
Floppy 3 1/2 1.44Mb	SI	SI	SI	SI	SI	SI
Floppy 5 1/4 1.2 Mb	NO	NO	NO	SI	SI	SI
Hard Disk	42Mb	42Mb	105Mb	130Mb	130Mb	200Mb
Con. AT Bus Cache 2/8 Mb	NO	NO	NO	NO	NO	SI
VGA 800x600 256K 16c.	SI	SI	NO	NO	NO	NO
VGA 1024x768 1Mb 256c.	NO	NO	SI	SI	SI	NO
VGA 1024x768 2 Mb NCR	NO	NO	NO	NO	NO	SI
I/O 2S + 1P + 1G	SI	SI	SI	SI	SI	SI
Mouse + tappetino	SI	SI	SI	SI	SI	SI
Prezzo al Pubblico IVA incl.	990.000	1.350.000	1.950.000	2.260.000	3.050.000	4.725.000

**STAMPANTI :** Nec, Star, Commodore, Epson a partite da £ 300.000

**SCHEDE AUDIO :** Soundblaster 2.0 Pro + Midikit, Audioblaster, Sound Master 2.0, Ad Lib, Roland, interfacce Midi MPU-401 compatibili.

**DIGITALIZZATORI AUDIO-VIDEO, SCANNER b/n - colore, SCHEDE GRAFICHE s-Vga**

Vasta gamma di Joystick per Pc da £ 35.000 a £ 69.000

## SUPEROFFERTE AMIGA

**Amiga 500 £ 570.000 - Amiga 1200 £ 798.000**

**Amiga 600 £ 550.000 - Amiga 600 HD 40 MB £ 749.000**

**In omaggio 50 giochi + joystick per tutte le configurazioni**

**ACCESSORI:** Drive esterno £ 129.000. - Espansione 1/2 Mega per A500 £ 59.000

Espansione 1 Mega per A600 £ 99.000 - Kickstart 1.3/2.0 £ 85.000

Espansione 2 Mega per A500 £ 240.000 - Espansione 1,5 Mega per

A500 £ 190.000 - Digitalizzatori Audio-Video - Hard Disk

Vastissima scelta di joystick da £ 10.000 a £ 60.000

**VASTISSIMO ASSORTIMENTO SOFTWARE: GIOCHI E UTILITY PER AMIGA ED MS DOS. SPECIALIZZATI IN CONSOLES DI OGNI TIPO.**

**vendita per corrispondenza in tutta Italia**



### VASTO ASSORTIMENTO DI PROGRAMMI PER

- Amiga sconto 50%
- PC
- C 64
- CDTV
- Megadrive
- Supernes
- Game Gear
- Neogeo

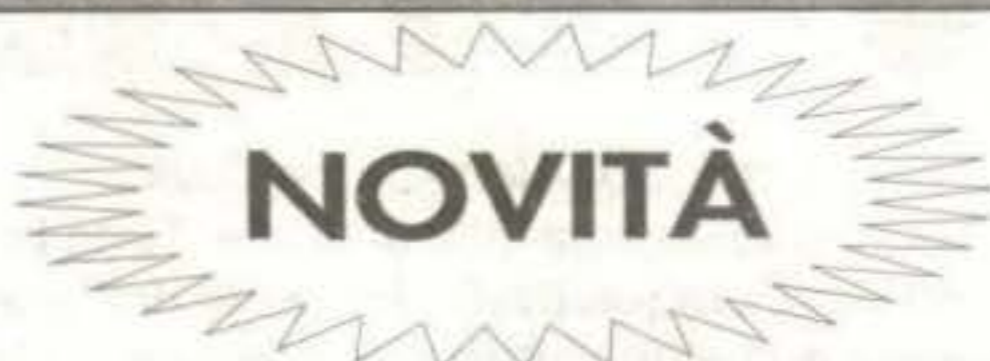
# RED e BLACK computer

via Montesabotino, 1/E - 41012 CARPI (MO)  
Tel. 059/651691 - Fax 059/651692

**ECCEZIONALE**  
PER BANCOLOTTI  
E AMANTI  
GIOCO LOTTO  
SI AVVERTE CHE ABBIAMO  
IN ESCUSIVA  
STUPENDO PROGRAMMA  
**NOSTRADAMUS**

### DA NOI TROVERAI TUTTO CIO' CHE OCCORRE AL TUO PERSONAL COMPUTER

Amiga 600 HD 40	£. 890.000
Amiga 600	£. 520.000
Monitor per Amiga	£. 470.000
Amiga 3000 HD 50	£. 2.750.000
CDTV per Amiga 500	£. 750.000
CDTV multi media	£. 990.000
Drive per Amiga	£. 160.000
Espansione per Amiga 500	£. 170.000
Espansione per Amiga 600	£. 170.000



Amiga 4000	£. 4.300.000
Amiga 1200	£. 800.000
A. 530 turbo GVP HD 120 per Amiga	£. 2.500.000
CDTV 16 mil. colori per Amiga	£. 950.000

### PER QUESTO NATALE REGALATEVI O REGALATE GIOCO - STUDIO E LAVORO

AT 286/16 MHZ - HD 40 + Monitor color VGA	£. 990.000
ALT 286/16 MHZ - HD 20 Portatile Amstrad	£. 1.490.000
AT 386/20 MHZ - HD 40 + Monitor color VGA	£. 1.390.000
AT 386/33 MHZ - HD 100 + Monitor color VGA	£. 1.790.000
AT 486/33 MHZ - HD 100 + Monitor color VGA	£. 2.490.000
Portatile colore 386/20 MHZ HD 100 Amstrad	£. 8.900.000
Monitor TRL Multisine VGA 14"	£. 590.000
Monitor Hantarex VGA 14"	£. 490.000
Monitor TRL VGA 19"	£. 1.550.000

**Telefoni cellulari**  
- il nuovo BRONDI £. 1.400.000

**PC EMULATOR GVP**  
**PER AMIGA £. 700.000**

**FAX BROTHER**  
**£. 800.000**

Stampanti laser C-ITOH 4 plus	£. 1.500.000
Stampanti Kodak INKJET kolor	£. 950.000
Stampanti Commodore 1550 kolor	£. 480.000
Stampanti Star LC 20 B/N	£. 390.000
Stampanti Star LC 100 kolor	£. 490.000
Stampanti Star LC 24-20 B/N	£. 650.000

### CONSOLE

Megadrive	£. 260.000
Super Famicom + Gioco Mario IV	£. 390.000
Neo Geo	£. 690.000
Game Gear	£. 270.000

**SPECIALISTI IN PROGRAMMI PER SISTEMI TOTOCALCIO/TOTIP/ENALOTTO  
LOTTO/CORSA TRIS/SERVIZIO STATISTICHE E PREVISIONI: LOTTO**

**VENDITA ANCHE PER CORRISPONDENZA EVASIONE ORDINI IN 24 ORE  
INGROSSO E AL MINUTO**



# AVETE PAURA DEL BUIO?

# ECCOVI IL RIMEDIO!

*Ovvero la soluzione di Alone in the Dark...*

Innanzitutto una piccola introduzione/Tutta l'avventura si svolge in una casa e nel suo sotterraneo, per un totale di cinque livelli. Partirete dall'attico dal quale accedete al secondo piano, al primo, al piano terra e quindi ai sotterranei. Nella casa si trovano vari libri e lettere. Leggendoli capirete meglio la storia, ma nessuno di essi è necessario per terminare il gioco, perciò eviterò di menzionarli.

## L'ATTICO

Correte verso l'armadio alla sinistra della finestra e spingetelo davanti a quest'ultima. Quindi spostate il baule sopra la botola che si trova nei pressi del pianoforte. Fate tutto abbastanza in fretta o verrete sorpresi da un paio di mostri non troppo gentili. Già che siete al baule apritelo e prendetene il fucile in esso contenuto, quindi andate all'armadio, apritelo e prendete il tappeto indiano. Dirigetevi adesso alla scrivania dall'altro lato della stanza e prendete la lampada. Inoltre se cercherete negli scaffali e nel lato destro del piano, troverete un libro ed una lettera. Quando avete finito di leggerli (se intendete farlo) lasciateli da qualche parte altrimenti non potrete poi trasportare altri oggetti più utili. Potete adesso dirigervi al secondo piano.

## IL SECONDO PIANO

Cercate sullo scaffale a destra e prendete la tanica di olio. Riempite la lampada e liberatevi della tanica vuota. Prendete l'arco vicino alla porta e uscite.

Entrate nella porta alla sinistra del personaggio. Dirigetevi alla scrivania ed esaminatela. Troverete la chiave che apre il forziere dall'altra parte della stanza. In esso troverete una spada. Non usatela assolutamente come arma, altrimenti si romperà e non potrete finire il gioco. Lasciate la chiave, aprite la porta e troverete uno zombie ad aspettarvi. Uccidetelo e proseguite nella stanza di fronte. Di lì a poco, dovrebbe giungere un altro zombie, liberatevi anche di que-

sto e chiudete la porta. Ora passate nella prossima stanza da quella in cui siete adesso (non usate il corridoio o vi crollerà sotto i piedi).

Alla sinistra del letto si trova un vaso, prendetelo e attenzione perché adesso arriverà il mostro che avete chiuso fuori nell'attico. Sparategli con il fucile (prendete bene la mira perché avete un solo colpo) e poi terminate il lavoro con calci e pugni. Finito il combattimento tirate il vaso, che rompendosi rivelerà una chiave; prendetela e lasciate lì i cocci. Aprite con la chiave la cassettera vicino alla porta, prendete i due specchi e lasciate la chiave. Uscite sul corridoio ed entrate nella stanza di fronte. Aprite l'armadio e prendete la scatola del pronto soccorso; apritela, prendete la bottiglietta e bevetevela quindi lasciate kit e bottiglia e tornate in corridoio. Aprite l'ultima porta e vi troverete in cima a delle scale in compagnia di un paio di mostri. Poggiate gli specchi sulle statue che si trovano negli angoli. I mostri moriranno e voi potrete passare.

## IL PRIMO PIANO

Dirigetevi alla destra dell'omino ed aprite la porta che trovate. Attenzione perché in questa stanza si trova un fantasma. Se non lo disturbate però vi lascerà in pace. Stategli alla larga e non si desterà. Aprite ora l'armadio, prendete i proiettili del fucile e utilizzateli. Quindi prendete il grammofono dal tavolo e i cerini dal camino (il resto non serve). Uscite e scendete al piano terra (il passag-

gio sulla destra).

## IL PIANO TERRA

Andate a sinistra e troverete due porte. Aprite quella di destra e vi troverete in una stanza con una statua nel centro. Esaminatela, prendete le tre frecce e correte fuori, evitando i ragni.

Tornate al primo piano.

## IL PRIMO PIANO 2

Andate adesso a sinistra, entrate nel corridoio e aprite la seconda porta che incontrate. Attenzione in questa stanza dovete prendere una brocca, ma in essa si trova anche un mostro; dovete correre dentro, prendere la brocca e fuggire subito. Proseguite nel corridoio e entrare nella prossima porta. La stanza è buia. Usate i cerini per accendere la lampada e poi usatela per vedere. Prendete la statua, quindi esaminare il comodino e troverete alcuni proiettili. Uscite ed aprite l'ultima porta.

Qui deponete il tappeto sul dipinto dell'uomo con l'ascia. Sul muro opposto c'è il dipinto di un indiano. Avvicinatevi il più possibile (circa metà salone) e tirategli una freccia. Fatto ciò entrate nella porta di fianco al dipinto. Prendete il libro finto dal tavolo e spostate l'orologio a pendola. Prendete la chiave dalla nicchia e uscite. Arrivate fino a metà salone e aprite le porte della biblioteca. Accendete velocemente la lampada e deponetela sul pavimento, quindi correte alla sinistra del personaggio. In uno degli scaffali c'è un'ovvia porta segreta. Mettete il libro finto nello spazio a destra ed entrate nella



stanza nascosta. Prendete il talismano dal tavolo e dallo scaffale i tre pugnali. Tra gli altri libri sullo scaffale, ne troverete uno intitolato 'De Vermis Mysteriis'; attenzione poiché potrete leggere questo libro solo sulla piastrella con la stella. Impugnate ora il coltello con la lama curva, uscite e uccidete il guardiano della biblioteca. Quindi recuperate la lampada e uscite dall'altra porta. Mettetevi di fronte all'armatura e tirategli contro la statuetta. L'armatura cadrà in pezzi e vi darà la possibilità di recuperare la spada. Lasciate la statua e scendete al piano terra.

**IL PIANO TERRA 2**

Andate nella stanza sulla destra e vi troverete in cucina. Entrate nel ripostiglio a destra e prendete la chiave appesa al muro. Entrate nell'altro ripostiglio, appena entrati vi arriverà alle spalle uno zombie. Menatelo perbene e poi tornate al lavoro. Esaminate il mucchio di carbone. Troverete una scatola; al suo interno si trova un revolver. Lasciate la scatola e prendete la latta d'olio. Riempite la lampada e lasciate la latta vuota. Infine riempite la brocca con l'acqua della botte ed uscite. Ora prendete il pentolone della minestra del focolare. Se non riuscite a prenderlo, lasciate un oggetto qui in cucina, ricordandovi poi di tornare a prenderlo. Ora uscite dall'altra porta ed entrate in quella di fronte a voi.

Ignorate gli zombie, corrette alla testa del tavolo e depositate il pentolone. Se uno degli zombie vi attacca eliminatelo e proseguite. Se avete lasciato qualcosa in cucina tornate a prenderlo, altrimenti uscite dalla porta sulla sinistra. Avvicinatevi velocemente al tavolo, prendete l'accendino e spegnete i sigari con la brocca d'acqua. Ora aprite le porte sulla destra con una delle chiavi che avete. Entrerete nello studio di Jeremy. Esaminate lo scaffale e prendete il disco. Uscite, attraversate la stanza ed aprite le altre porte; vi troverete nel corridoio. Non uscite dalla porta principale. Aprite la porta di fronte, usate la spada e ammazzate il pirata. Prendetegli la chiave ed entrate nella stanza da passo. Usate il disco e poggiate il grammofono per terra. Ora fate molta attenzione! Evitate accuratamente i ballerini e prendete la chiave sul camino. Uscite e tornate nello

studio di Jeremy. Ora mettete la spada che avete preso al secondo piano sullo scudo insieme all'altra spada e si aprirà un passaggio segreto.

**I SOTTERRANEI**

Correte sul ponte (che vi crollerà sotto i piedi). Vi troverete in delle caverne rossastre, correte anche in queste, arriverete in una caverna con due entrate, evitate accuratamente il verme gigante, entrate nella caverna sulla destra e ammazzate il mostro. Quindi proseguite nella galleria fino ad arrivare dove si trova il verme (mentre combattevi vi è passato alle spalle) e tornate indietro di corsa. Uscite ora a destra sulla galleria principale e in fondo girate a sinistra. Vi troverete all'entrata di una stanza piena d'acqua con un ponticciolo di legno che l'attraversa. Scendete sul ponte e correte dall'altra parte, facendo attenzione a non cadere in acqua. Se cadete affrettatevi a risalire prima che il mostro d'acqua vi raggiunga. Ora che siete dall'altra parte sparate un paio di colpi al ragno e proseguite. Siete ora in un'altra stanza piena d'acqua con delle colonne in mezzo, dovrete saltare da una all'altra e raggiungere l'altra estremità (sarà comparsa nel menu delle azioni la possibilità di saltare). Altra serie di caverne. Proseguite fino ad un bivio al quale andrete a sinistra. Raggiungerete così una stanza sempre piena d'acqua con vari percorsi per attraversarla. Prendete il percorso alla sinistra del personaggio. Attenzione perché alcuni pezzi di passerella cadono; compite perciò ogni spostamento con correndo e fermatevi solo sui pilastri. Continuate sul percorso di sinistra ed arriverete allo scagno. Apritelo con una delle chiavi che avete. Prendete la gemma e leggetevi bene almeno questo libro. Ora spingete la grossa pietra ed entrate nel prossimo corridoio. Ignorate la porta chiusa e proseguite fino ad entrare in un labirinto. Sarà al buio, perciò accendete la lampada. Dovrete ora giungere ad una porta. Lasciate perdere quella che si trova sulla destra. Proseguite dritto, finché potete quindi andate a destra e poi subito a sinistra continuate su questo percorso (non ci sono altre strade) fino ad incontrare una primo bivio. Non svoltate, ma continuate fino al prossimo bivio. Girate ora sinistra e seguite la strada la quale

svolterà a destra e poi a sinistra. Prendete la strada sulla sinistra fino ad un incrocio di quattro strade. Proseguite dritto nella strada di fronte a voi, quindi sinistra e poi destra. Dovreste ora trovarvi di fronte alla porta. Se non l'avete trovata non disperate. Il labirinto è piccolo e facendo la mappa dall'inizio basteranno cinque minuti per trovare la porta.

Adesso usate la gemma per aprire la porta. Scendete piano piano fino in basso senza entrare nell'acqua. A questo punto dovrebbe comparire un'ennesimo mostro d'acqua e l'albero comincerà a tirarvi palle di fuoco. Saltate in acqua verso l'altra uscita e correte all'altare di fronte l'albero (cercando di evitare le palle di fuoco e il mostro). Qui prendete l'uncino, mettete il talismano sull'altare e tirate la lampada accesa addosso all'albero. Filate fuori di corsa o vi crollerà tutto addosso. Usate l'altra uscita. Una volta davanti alla porta utilizzate l'uncino per aprirla. Andate a sinistra ed entrate di nuovo nel labirinto. Questa volta sarà tutto visibile, avvicinatevi alla porta sulla destra ed apritela con l'uncino. Ora avete quasi finito. Tornate nei tunnel dove avete incontrato il verme e prendete la galleria dove questo si trovava inizialmente. In fondo ad essa troverete un piccolo passaggio. Entrate e vi troverete nella cantina della casa. Dirigetevi alle scale, salite, andate alla porta principale, uscite e ce l'avrete fatta!

By Mauro 'Raistlin' Ferri

**A VERCELLI**  
 Via Scalise, 5 - tel. 0161/54793  
 **commodore**  
 C 64 - AMIGA 500 plus - 2000  
 PC 80286 - 80386 - 80486

---

**SOFT CENTER**  
 Videogames e Softwar originali  
**LEADER, CTO, SOFTEL**

---

**PC MS DOS OLIDATA**  
 PERIFERICHE, ACCESSORI, FLOPPY-DSK  
**TUTTO A PREZZI INTERESSANTI**





# COMPUTERS

by **ELETTRODATA**

## OFFERTE D'AUTUNNO PC ELETTRODATA

**ED 286 20**  
20 MHz, 1MB RAM  
HD 52MB, VGA 256  
FDD 1.44, Tastiera  
2 SER/PAR/GAME  
Monitor MONO SVGA  
**L. 1.099.000**



**ED 386 33**  
33 MHz, 4MB RAM  
HD 85MB, VGA 1MB  
FDD 1.44, Tastiera  
2 SER/PAR/GAME  
Monitor COLORI SVGA  
**L. 1.990.000**

MOUSE SERIALE IN OMAGGIO!!!

SOFTWARE ORIGINALE PER AMIGA E PC MS DOS COMPATIBILI !!

**DISCHETTI 3 1/2 1MB L. 800 - 3 1/2 2MB L. 1.200**

TROVERETE ANCHE COMPONENTISTICA SCIOLTA ED ACCESSORI DI OGNI GENERE.  
PREZZI IVA COMPRESA, GARANZIA 12 MESI OFFERTA VALIDA FINO AD ESAURIMENTO SCORTE

*SOUND BLASTER PRO 2.0 L. 280.000 - VIDEO BLASTER L. 650.000*

**★ CONSOLES ★**

SEGA MEGADRIVE  
con 1 gioco L. 280.000

NINTENDO SUPER FAMICOM  
con 1 gioco L. 450.000

NINTENDO GAME BOY  
con 2 giochi L. 170.000

Novità su cartuccia in arrivo giornalmente!  
Disponibili in anteprima anche i giochi per  
SUPER MAGICOM e MAGIC DRIVE !!!

**★ STAMPANTI STAR ★**

LC 20 (9 aghi)	L. 360.000
LC 200 Colori	L. 530.000
LC 24-20 (24 aghi)	L. 550.000
LC 24-200 Colori	L. 710.000
LS 04 (Laser)	L. 1.950.000
LS 04 Starscript	L. 2.350.000
SJ48 Starjet	L. 690.000

**MASTRY DI OGNI MARCA!**

### SCONTI SPECIALI PER STUDENTI!!

MILANO VIA MECENATE 76/4	TEL. 02/58010800
MILANO VIA ILLIRICO 2	TEL. 02/70125167
BRESCIA MARCHENO V.T.	TEL. 030/8960207

**SERietà e COMPETENZA AL VOSTRO SERVIZIO!**



OCEAN per Amiga, PC L. 49.900

Che ne direste di immergervi in una storia tratta da un film animato stile Walt Disney e per di più in compagnia di Kim Bosinger? Cool World ve ne dà la possibilità.

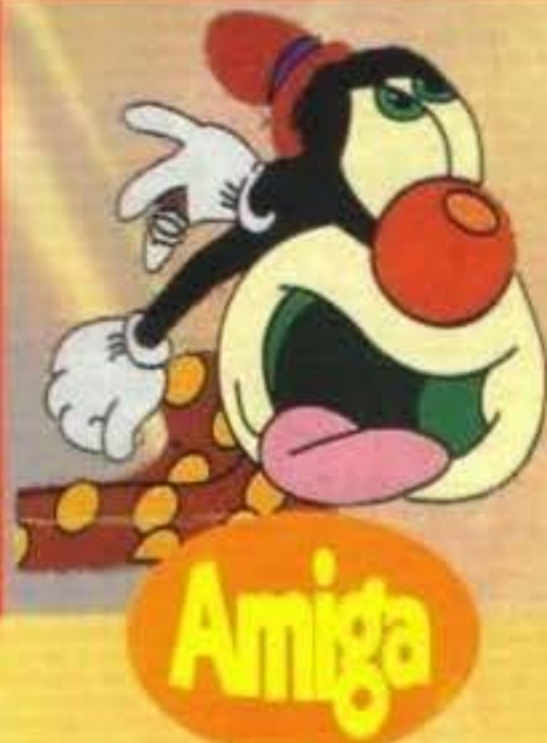


che mi voleva assumere per ritrovare il suo pulcioso gatto scappato perché in calore. Con la voglia che ha un elefante di caricarsi in groppa un uomo (sicuramente maggiore di quella di un uomo di caricarsi in groppa un elefante), mi accinsi ad aprire la porta e, con incommensurabile stupore, vidi la donna più bella che mai avessi visto, una di quelle donne che... ma lasciamo perdere. Mi disse che aveva un lavoro importantissimo da farmi fare (parliamone... NdMax) e che io le ero indispensabile; le dissi 'Aspetta un attimo, bella, qui c'è bisogno di festeggiare', e andai ad aprire il cassetto della mia scri-

# COOL WORLD



Il mio nome è Harris, e sono uno dei tanti poliziotti privati che affollano questa fogna di città; la mia vita era sempre stata uguale, monotona, ne stavo aspettando pazientemente l'epilogo, insomma. Questo prima che accadesse il fatto più sconvolgente di tutta la mia carriera: ma cominciamo dall'inizio... una delle tante mattine che avrebbe dato il via a uno schifo di giornata, mi trovavo in bagno a smaltire i postumi di una sbronza che avevo preso la sera prima, quando bussano alla mia porta, probabilmente era la solita vecchia scocciatrice



vania dove era posta la mia scorta di sciaquabudelle... acc... era finita anche l'ultima bottiglia (dopotutto in quel periodo mi potevo permettere solo le bottigliette mignon); tralasciando quindi i preliminari con la mia solita noncuranza mi apprestai a chiedere al bocconcinno di cosa trattava il caso. Mi disse che lei era stata inviata dal governo per rintracciare un uomo valoroso, senza macchia e senza paura, in grado di superare qualsiasi difficoltà; a quel punto, gasatissimo, le dissi: 'E allora sei venuta da me...', no mi disse lei: 'Lei è l'unico investigatore che posso pagare visto il budget che mi danno quelli del governo'; un po' meno caricato di prima le chiedo: 'Sì, ma io che devo fare?'. La biancaneve col dente avvelenato (bella battuta, eh?) cominciò a raccontarmi che in un mondo parallelo degli strani esseri chiamati Doodlers erano riusciti, mediante delle porte dimensionali, ad arrivare nel nostro pianeta e a depredarlo così di oggetti di massima segretezza, trovati perché non erano stati messi in un luogo abbastanza segreto. Continuò col dirmi che questi continui spostamenti di materia avrebbero causato uno scompenso spaziotemporale (o qualcosa del genere, sapete com'è, i postumi...) che a lungo andare sarebbero stati la causa dell'esplosione entropica dello spazio. Senza che neppure me ne accorgessi, mi diede in mano una penna, che lei definì magica, ma io a queste cose non ci credo, e mi disse che con quella avrei potuto aspirare i fantomatici 'omini verdi' e respedirli nella loro cavolo di dimensione parallela. Questo era quanto, fece come per andarsene quando io la fermai, la presi per i fianchi e, con la mia proverbiale freddezza, guardandola negli occhi le dissi: 'Hei piccola, che ne diresti se io ti dessi il doppio dei soldi e tu dimenticassi di avermi visto?'; niente da fare mi disse lei, e aggiunse la frase che più odio... 'Ormai il dado è tratto'. Questa è la mia storia, forse un po' insolita, ma chissà, magari mi diventerò anche, a spazzare via gli omini verdi, ma avrei preferito qualche cosa d'altro...  
Raffaele Sogni

PC

Il gioco è sempre lo stesso, ma grazie ad una maggiore fluidità (cosa decisamente inconsueta) e il miglior utilizzo di colori merita sicuramente maggior attenzione, anche perché per PC di giochi di questo tipo non ce ne sono poi troppi.

TECNICA: 😊 GLOBALE  
GIOCABILITA': 😊  
INNOVAZIONE: 😊 **82%**

Cool World segna il ritorno della Ocean (che ultimamente ci aveva troppo ben abituato) al tie-in mediocri. In effetti il gioco alla fine è ben poca cosa: un platform molto convenzionale, tecnicamente tutt'altro che esaltante, strutturato in maniera estremamente elementare e supportato da una giocabilità nel complesso sufficiente. L'atmosfera del film, che comunque nessuno ha visto, potrebbe essere stata riprodotta in modo convincente, i vari mondi sono discretamente vari e colorati, anche con alcuni tocchi interessanti, ma la longevità non potrà essere che limitata. Come già detto di tratta di un prodotto mediocre.

TECNICA: 😞 GLOBALE  
GIOCABILITA': 😞  
INNOVAZIONE: 😞 **79%**



MINDSCAPE per PC

# CONTRAPPTIONS

"Sveglia e caffè, barba e bidè, presto, sennò perdo il tram...", le avete riconosciute? Sono le prime parole della colonna sonora di quel grande capolavoro che è il film di Fantozzi. Cosa c'entrano? Andate avanti e lo scoprirete...



Ebbene sì, in questo gioco potrete impersonare un "clone" del suddetto personaggio, ma andiamo con ordine: a migliaia di chilometri da qui, dall'altra parte del mondo, sorge un paese da sempre sinonimo d'avanguardia tecnologica: gli Stati Uniti (secondo me dall'altra parte del mondo c'è l'Australia, comunque...). Questa nazione, per raggiungere i livelli d'industrializzazione attuali, ha dovuto faticare non poco sin dalla sua fondazione, ma ora è fin troppo facile per tutti vederne i frutti... In tutto questo contesto c'è però un aspetto fin'ora mai analizzato: quello dell'America Fantozziana. Proprio così, nascoste tra Madonna, Michael Jackson, George Bush e John Smith ci sono una schiera di individui che emulano forzatamente (nel senso che devono per forza fare così, altrimenti non mangiano!) il personaggio scaturito dalla mente di Paolo Villaggio, le caratteristiche per riconoscerli? E' presto detto: utilitaria scassatissima rigorosamente bianca (avete presente la Bianchina?), fisico da froloccone, volume del cervello equivalente a quello di una gallina, ma soprattutto una predisposizione naturale per la sf... ortuna (cosa vi credevate?). La storia narra di uno di questi "cloni" che, diventato ormai indipendente, cerca lavoro per raggranellare quel tanto necessario per vivere; un bel giorno, la (s)fortuna baciò la sua fronte: alla Gadgets Corporation cercavano un manutentore per





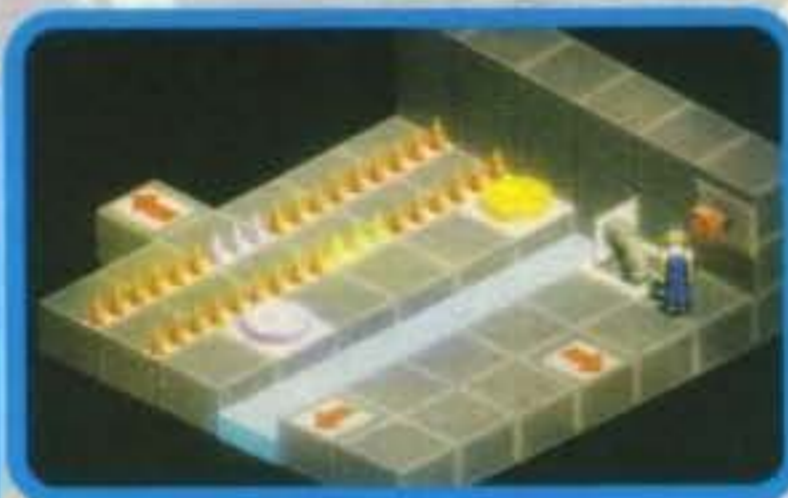
Detto fatto, il nostro eroe salì sulla sua simil-bianchina e si diresse, armato di tuta da meccanico presa in prestito dal cugino maniscalco, scatola degli attrezzi nuova di pacca rubata al figlioletto e "Piccolo manuale dei meccanici tuttofare" comprato a una vendita di beneficenza, verso la sopraccitata azienda.

Zack (questo il nome del protagonista) è un tipo molto disponibile, ed è proprio questa disponibilità verso i colleghi che gli ha creato (e gli creerà) un sacco di guai: il nostro eroe ha infatti prestato tutti i suoi attrezzi da lavoro ai colleghi, che si sono permessi di perderli (più o meno volontariamente).

Il vostro scopo sarà quindi recuperare tutti gli attrezzi disseminati nelle stanze dell'edificio per poi utilizzarli per riparare i macchinari difettosi; il bello comincia adesso: il vostro capo infatti è molto adirato perché i sopraccitati macchinari non funzionano, ed esige che

vengano riparati al più presto possibile. Gli attrezzi che dovrete recuperare comprendono un cacciavite in titanio, un tagliaviti, una chiave inglese, del nastro isolante, del filo di ferro, della lacca (o almeno così sembra...); naturalmente, essendo il nostro eroe di stampo fantozziano, la ditta

in cui lavora non può che essere incasinatissima, con tanto di interruttori giganteschi, sistemi di antifurto altamente pericolosi, porte a tempo, nastri trasportatori assassini e piattaforme vacillanti che non perderanno occasione di cadere nel vuoto proprio quando ci siete sopra. Come non citare poi i peri-



colosissimi cancelli elettrici che non sono certo un toccasana per la vostra epidermide; insomma, il nostro eroe è conciato veramente male e a voi toccherà il gravoso compito di alleviare la sua sofferenza (per niente paragonabile alla mia che, per la cronaca, sto scrivendo con circa 38 di febbre, occhi pallati e paralisi cerebrale)(non fosse per una febbriattola... Praticamente in piena forma! NdMax).

I livelli da affrontare sono veramente tanti, ma fortunatamente i programmatori hanno sapientemente aggiunto la possibilità di salvare il gioco.

Tutto il gioco è visto isometricamente e ricorda in maniera oltremodo marcata il precedente D/Generation (sempre della Mindscape) al quale però è stata tolta la componente, diciamo così, di azione nella quale bisognava sparare a destra e a manca per non morire prematuramente.

**PC**

Questo Contraptions non mi ha completamente convinto e cercherò ora di spiegarvi brevemente il perché: i puzzle sono a volte troppo confusi e lo schema di gioco (al contrario dello stile grafico e dello storyboard) ricorda troppo D/Generation che però, almeno a mio parere, era ben più valido soprattutto a causa (o meglio per merito) di un migliore bilanciamento di difficoltà e di una maggiore varietà avvalorata da una componente di "azione" non indifferente. D'altra parte lo stile grafico è stato migliorato sfruttando una palette molto più colorata e con degli abbinamenti di colori decisamente meno tetri. Il sonoro non è niente male, ma sinceramente le musiche potevano anche essere migliori sia qualitativamente che quantitativamente. Per ciò che concerne la giocabilità non ne sono rimasto particolarmente impressionato, anche se certamente abbastanza intrigante. Se avete già D/Generation passate alla prossima recensione, a meno che l'abbiate già finito e ne cerciate un seguito, se invece non l'avete e state cercando qualche cosa di rilassante e impegnativo al tempo stesso potrebbe fare al caso vostro.

**TECNICA:** 😊 **GLOBALE**  
**GIOCABILITÀ:** 😊  
**INNOVAZIONE:** 😊 **83%**



**SEMPRE PIÙ  
VIDEOGIOCHI...  
SEMPRE PIÙ  
NEGOZI...  
SEMPRE PIÙ  
PROFESSIONALI!**

 **Apple Personal Point**  
RIVENDITORE AUTORIZZATO IBM



Potrai trovare i negozi  
del GRUPPO VIDEOGIOCANDO a Roma:

Via Taranto, 66/B ● V.le delle Provincie, 19  
Via R. Zampieri, 50 ● Via Casal de' Pazzi, 133  
Via Baldo degli Ubaldi, 21 ● Circ.ne Ostiense, 188









MINDSCAPE/MAXIS per PC

# SIM LIFE™

THE GENETIC PLAYGROUND

Dunque dunque, un becco di tucano, una zampa di lucertola, una proboscide d'elefante, piume di pavone in abbondanza... ehm, scusate, stavo facendo un paio di esperimenti genetici tanto per rilassarmi.



Avete capito bene, con l'ennesimo "Sim" della Maxis potrete divertirvi a scarabocchiare i connotati genetici di tutte le specie animali che vi possono saltare in mente, producendo sgorbi come il rinoceronte-tigre e il tucano-canguro-triceratopo della copertina o come il Marco-Auletta redazionale... Innanzitutto una premessa, con SimLife la serie di Software Toys della Maxis assume una connotazione terribilmente seria e quasi professionale: se infatti SimAnt era una buona scusa per sapere qualcosa di più sul comportamento delle formiche mentre ci si divertiva (più o meno) ad insidiarsi in ogni armadietto lasciato aperto dagli umani, questo SimLife è più che altro una buona scusa per giocare, mentre si mettono in pratica le conoscenze biologiche maturate in cinque anni di università. In pratica la giocabilità viene prontamente



tare tutti i vari esperimenti effettuati. Insomma, roba che per produrne un centinaio di copie hanno dovuto abbattere metà foresta amazzonica. Il gioco è invece strutturato pari pari come SimAnt e tutti i precedenti prodotti (SimEarth e SimCity), con finestre su finestre a rappresentare una vista globale del mondo, zoomata sulla zona in cui state lavorando, e tonnellate di window dedicate a tutti i tipi di grafici umanamente immaginabili, e rappresentanti le percentuali di mortalità, di natalità, la percentuale di specie in una determinata zona, ecc. ecc.

rimpiazzata da una fedelissima e maniacale simulazione di un "what if" biologico e genetico. Ma dato che stiamo già sconfinando nel commento e siamo appena all'inizio, vediamo di parlare un po' del programma in sé: pare che questo mese sia destinato a recensire giochi con scatole e manuali da favola (vedi FPS: Football), dato che dalla scatola di SimLife salta fuori un manuale di più di duecento pagine con tutte le descrizioni dei parametri evolutivi e genetici possibili e farcito da spassosissime (leggi terribilmente pietose) vignette, una scheda di riferimento rapido (lunga 50 pagine, tanto per essere rapidi...) e un simpaticissimo quaderno (più che simpaticissimo veramente utile, se consideriamo la quantità industriale di carta che dovrete altrimenti consumare) dove anno-

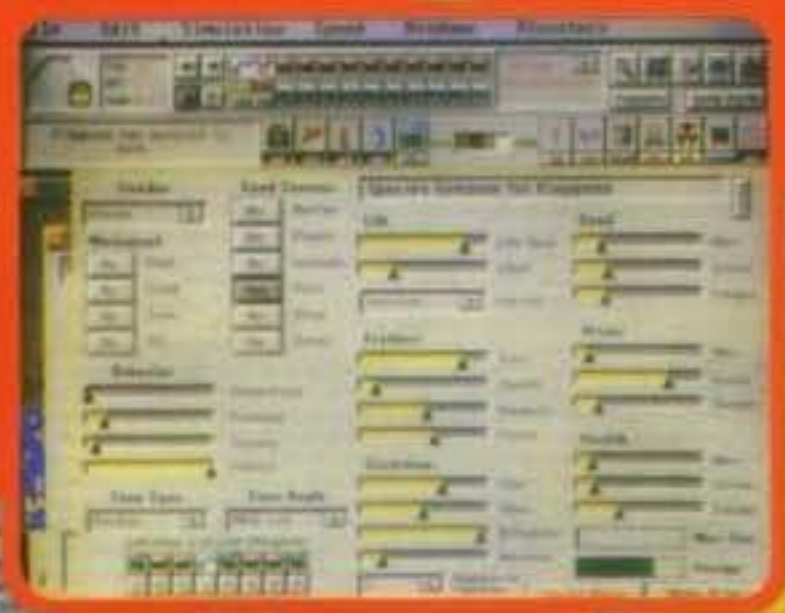
A questo punto sarebbe anche interessante capire qual'è il vostro scopo, no?! Bene, temo allora di dovervi deludere, perché SimLife non ha un obiettivo da raggiungere, piuttosto è un complesso laboratorio di scienze in cui potete divertirvi creando le mutazioni genetiche più aberranti (scommetto che prima o poi questa frase finisce







su un quotidiano in un articolo dal titolo "I videogiochi come strumento di devianza mentale") e soprattutto verificare di persona le teorie di Darwin riguardo la razza più evoluta e le selezioni naturali. Mettiamo ad esempio che vogliate vedere come se la cava un cangatto o un bidienne in una foresta tropicale: innanzitutto vi edi-



## PC

PCSimLife è una matrone incredibile! Vediamo di capirci subito, se SimAnt era la vostra passione può darsi che questo prodotto faccia al caso vostro (ho detto può darsi...), se state studiando biologia all'università allora potrebbe essere una buona scusa per divertirvi e fare una buona impressione al prossimo esame, se invece non avete nessuno dei due requisiti potete benissimo girare pagina e dedicarvi ad altro. Non è tutto, SimLife è da professionisti non solo come software, ma anche come hardware: per farlo girare dovrete infatti avere un 386-16Mhz (ma sinceramente, visti tutti i calcoli che si deve sobbarcare, vi consiglio un 486), 2Mb di RAM di cui 1750Kb liberi (in pratica se avete in memoria programmi come lo SmartDrive levatevi perché altrimenti non riuscirete a cavare un ragno dal buco), 2,5 Mb liberi sull'hard disk, un mouse e una VGA a colori. Inoltre, a causa della complessità dell'ambiente che deve emulare, SimLife utilizza una quantità di memoria da far impallidire applicativi come Windows, per cui è meglio se vi procurate almeno 4Mb di RAM, anche se nel manuale di istruzioni illustra una situazione in cui ne sono necessari 16! Comunque se possedete tutti questi requisiti (e magari anche una SuperVGA per gustarvi il modo 800x600) potrete acquistare la simulazione dell'anno, in cui potrete virtualmente fare ciò che vi pare, modificare la temperatura, la durata delle stagioni e del giorno, costruirvi mondi ex novo, mutare una pulce in famelico bestione grosso quanto un elefante, rendere MA sopportabile (se ci doveste riuscire avvertiteci per favore, perché qui in redazione, a scanso di equivoci, Marco si è fregato la scatola e non possiamo compiere esperimenti...) e soprattutto monitorare completamente la nascita di nuove specie animali e la loro estinzione.

Quello che mi ha più lasciato l'amaro in bocca, e mi dispiace dirlo perché quelli della Maxis hanno davvero fatto un lavoro monumentale, è la giocabilità che è stata completamente azzerata (penso che fosse dai tempi di Life & Death II che non trovavo un gioco così complesso e frustrante alle prime partite) a favore di una realismo comunque senza precedenti. Con SimLife potete diventare tutti scienziati esperti nel campo delle mutazioni genetiche e del comportamento animale, a patto che vi leggete il manuale enciclopedico e portiate pazienza durante i vostri primi fallimentari esperimenti. Se considerate quello che ho detto all'inizio, e cioè che SimLife è più un modo di imparare e studiare (divertendosi, per carità) che un gioco vero e proprio, allora avrete di che spassarvela per ben lungo tempo, se invece state cercando qualcosa di un po' meno ostico e più abbordabile, allora date un'occhiata sugli scaffali dei negozi alla ricerca di altro. Morale della favola? Buon DNA a tutti.

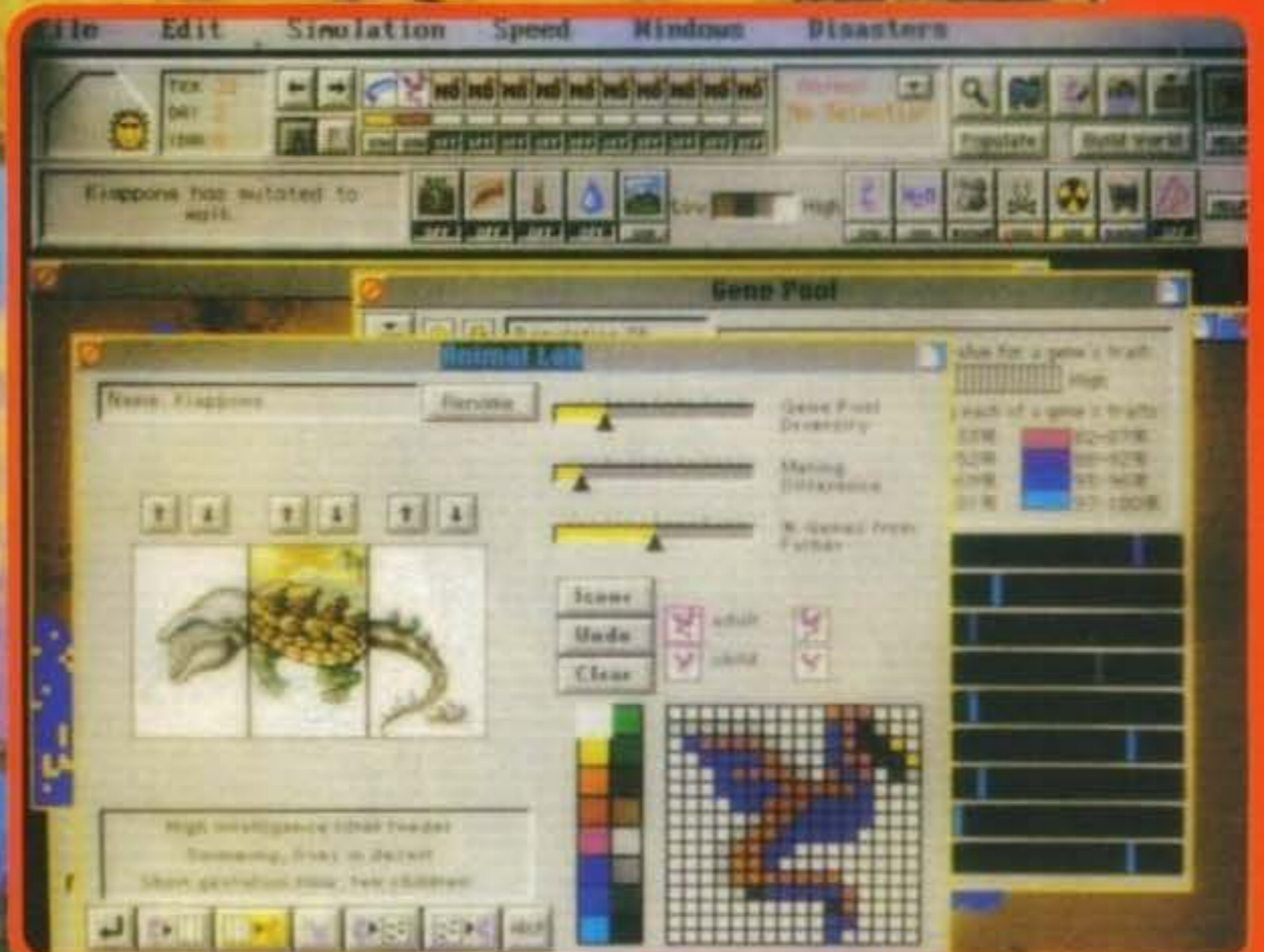
tate, con un paint apposito fornito di immagini di libreria, la vostra specie desiderata, settate variabili come il tipo di movimento (cammina? Volà? Nuota? Salta?), il comportamento (è stabile in una certa zona o vaga? di che cibo va matto? qual'è e quant'è il periodo di gestazione?) e altri parametri q.b., disegnate l'icona rappresentativa e quindi vi cercate una zona tropicale (se non dovesse esserci potrete benissimo crearvela voi) dove



piazzarlo. Dopodiché non dovette fare altro che vedere come gli animali già presenti nella zona lo accolgono, come resiste a determinate temperature, come agisce in una società e così via.

Oltre agli animali potete anche crearvi specie botaniche a piacere, editando ad esempio un baobab-pianta carnivora dagli effetti devastanti.

Andy Orchesi



TECNICA: 😊

GIOCABILITÀ: 😊

INNOVAZIONE: 😊

**GLOBALE 89%**



DELPHINE SOFTWARE/US GOLD per AMIGA

# FLASHBACK

**Avevamo appena visionato un clone di Another World realizzato da un lettore (per maggiori informazioni leggetevi il Talent Scout) quando quello quattro occhi attivò un pacco contenente quattro misteriosi dischetti; indovinate un po' quale tesoro si nascondeva all'interno?**

Prima di tutto una precisazione, questo non è il seguito di Another World, ne tantomeno è il famigerato Another Earth, Flashback è un gioco completamente nuovo, con una trama che nulla ha a che fare con il precedente programma della Delphine (programmato dal geniale Eric Chahi recentemente passato alla Virgin). Dopo questa essenziale precisazione (non vorrei che andasse a finire nello stesso modo di SWIV, che tutti si ostinavano a chiamare Silkworm IV) passiamo alla descrizione del nuovo "programmone" sviluppato



corporea totalmente diversa rispetto a quella umana, guarda caso le persone che avevano questo "difetto" ricoprivano cariche di altissimo livello; quindi generali, capi dello stato, miliardari etc., risultavano anormali rispetto al resto dell'umanità (l'ho sempre detto io che Berlusconi è di un'altro mondo), il giovane dottore arrivò alla conclusione che tutti questi personaggi erano alieni, che lentamente si stavano sostituendo al "capoccia" di tutto il mondo.



Vi sento tutti dire in coro: "Ma allora gli alienacci ri-rivogliono conquistare il mondoooooo! Ma uffa, è sempre la solita trama!", ed è qui che vi sbagliate, infatti l'intrepido dottore è talmente scemo da farsi beccare proprio da i simpatici extra-terrestri che sublimissimamente lo portano sulla loro nave madre. Naturalmente per evitare guai gli alieni decidono di (chi ha detto mangiarcelo?) trasportarlo sul loro pianeta non prima di avergli fatto, nell'ordine: lavaggio del cervello, lavanda gastrica, tranciamento (di netto) delle tonsille e per di più (quando si dice la fortuna...) lo schiaffano in una mega-iper-maxi prigione di sicurezza, dove appena metti un mignolo fuori dalle sbarre un fucilone fassato al plasma (mi pare di averlo già sentito nominare) vi riduce in atomi. Ma gli E.T. (telefono, casa...) non sanno quanto sia pericoloso un uomo quando si incacchia come una bestia (probabilmente non avevano mai giocato

dal gruppo di programmazione dell'ormai mitico Paul Cuisset. La storia inizia nell'anno 2 (inserire tre numeri a scelta) e vede la terra in una posizione social-economica pressoché perfetta, forse troppo perfetta; la cosa, infatti, sembrò parecchio strana al dottor Conrad B. Hart che da anni studiava il comportamento e la fisiologia del corpo umano.

Tutti gli studi fatti lo portarono alla conclusione che alcuni individui avevano una massa





Amiga



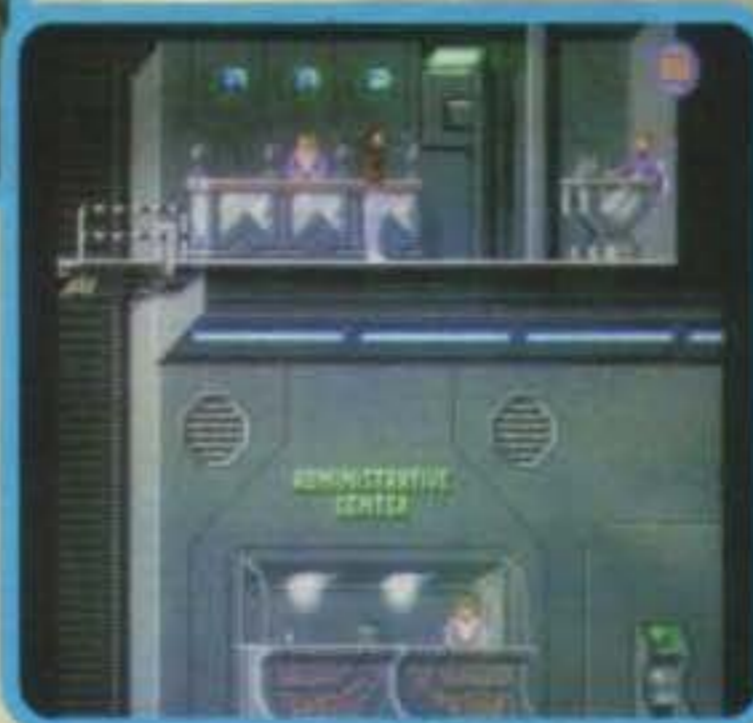
in cenere, ma si sbagliavano, infatti il giovane si era effettivamente abbattuto su TITAN (questo è il nome del pianeta alieno), ma non in modo così rovinoso da restarci secco; appena ritrovati i sensi il dottore si rizzò in piedi ma nel farlo fece cadere l'"HOLOCUBE" (un particolare oggetto che genera un'immagine olografica con tanto di voce, che generalmente contiene messaggi e roba simile) che subito andò a recuperare. Adesso starà a voi recuperare l'Holocube e ad avventurarvi nell'intricatissima foresta saltando da una sporgenza all'altra (vedeste che animazione...), aggrappandovi a sporgenze "impossibi-

neanche a Space Invaders), e in particolar modo non sanno con quale umano hanno a che fare; Conrad infatti non si scoraggia e nonostante la memoria perduta colpisce subito che il trovarsi chiuso in quattro mura non è certamente lo scopo della vita, quindi decide di elaborare un brillante piano di fuga.

Naturalmente grazie alle sue esperienze di scienziato (gli alieni gli avevano tolto la memoria, ma non certo la capacità di usare l'ingegno) e con un po' di fortuna riuscì a scappare dalla cella in cui era tenuto prigioniero, quindi dopo aver stordito una guardia, prese una pistola e scappò dal penitenziario; in che modo, vi starete chiedendo? Semplice (mica tanto) appena uscito all'aperto si rese conto di essere in un carcere sospeso in aria (mai sentito parlare di città volanti? No? Ma dove diavolo vivete, possibile che non abbiate visto "Il ritorno dello Jedi"? Vergognatevi!) e che l'unica via di fuga era rappresentata da uno strano mezzo chiamato Hover-Bike. Come tutti ben sanno "la necessità aguzza l'ingegno", quindi il nostro eroe, oramai quasi assediato dalle guardie carcerarie, decide di mettersi alla guida della "motocicletta volante" (non saprei in che altro modo definirla) e di fuggire in un luogo sicuro. Purtroppo gli alieni non sono tipi che demordono e vistosi il prigioniero fuggito proprio sotto i loro nasi, decidono di lanciarsi all'inseguimento, non senza risparmiarsi in fatto di laserate varie.

Conrad, non avendo la padronanza totale del suo mezzo, non riesce a scansare tutti i colpi che la navicella nemica gli scarica impietosamente contro; alla fin fine gli alieni riescono ad abbattere il fuggiasco e dopo aver compiuta una breve perlustrazione sul luogo dove si è abbattuto l'Over-Bike, tornano alla base, sicuri della morte del ex-dottore.

Gli illusi credevano oramai che Conrad fosse ridotto



il" (con un'animazione che non vi dico...), sparando contro i robot guardiani (ah! Che animazione...) e ad alieni sempre meno amichevoli e naturalmente spremendo il vostro cervello nel tentativo di risolvere gli enigmi che compongono ognuno dei 5 livelli; insomma grande, grande, grande, avete bisogno di sapere dell'altro? E allora cosa aspettate, andatevi a leggere il commento! PS... ovvero Petruccio Stefano, che ringrazio per la preziosa collaborazione nello scrivere il commento e il cappello di questa recensione; thanks, BDM!

Mirko "TMB" Marangon

Incredibile, fantastico, sbullucereillante, come cosa? Ma Flashback, no?

Questo meraviglioso esempio di programmazione bilancia perfettamente giocabilità, tecnica, innovazione e atmosfera; la Delphine è riuscita a realizzare quello che molto probabilmente sarà uno dei giochi più significativi dell'anno, ah già scusate gli "pseudo-recensori" giudicano i giochi in modo troppo superficiale... Preferite allora che vi dica che Flashback è un giochino carino e basta? Potrei anche affermarlo, ma più che informazione questo commento diventerebbe solo un catalogo per piratili. Lasciamo perdere comunque queste polemiche infantili e piene di pregiudizi e andiamo avanti con il commento.

Sin dalla presentazione si nota la cura con cui è stata realizzata la grafica, che stupisce per dettaglio e fluidità; nel gioco vero e proprio la nuova tecnica poligonale mostra tutto il suo potenziale migliorando nettamente tutti gli aspetti presenti nel tutt'ora valido, Another World.

Il sonoro presente è quanto di più atmosferico ci sia, per non parlare poi dell'animazione degli sprite che ricorda quel gran capolavoro di Prince of Persia (che comunque è nettamente inferiore in termini di dettaglio e fluidità). Come non menzionare poi, dopo grafica e sonoro, la vastità dell'area di gioco unita a una giocabilità con pochi eguali?

Un solo difetto è presente, sebbene infatti i caricamenti siano brevissimi, la Delphine non ha tenuto in considerazione il drive esterno (almeno in questa beta version che ci hanno fornito), ma sono solo piccoli dettagli che non influiscono sull'indubbia realizzazione qualitativa di questo capolavoro (perché di capolavoro si tratta) che non mancherà di appassionare tutti i fan di Another World e degli arcade-adventure. Per ciò che riguarda la compatibilità con il 1200, nessun problema, anzi, con il nuovo gioiellino di casa Commodore potrete godervi delle animazioni ancora più fluide (che comunque non pregiudicano in nessun modo la giocabilità).

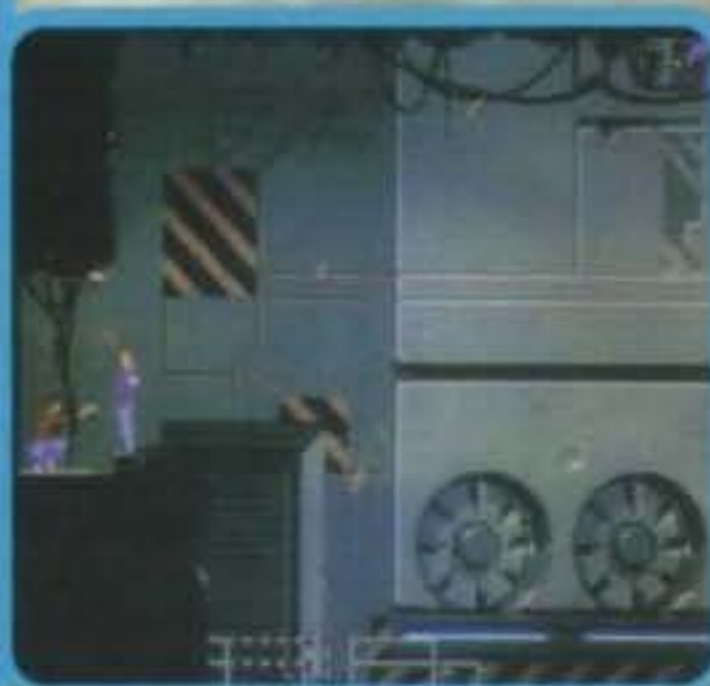
"Non dategli un'occhiata prima di comprarlo", fate che sia assolutamente vostro al più presto!

TECNICA: 😊

GIOCABILITÀ: 😊

INNOVAZIONE: 😊

GLOBALE  
96%





**ACCOLADE per PC**



Nei videogiochi e nella realtà il tempo si comporta in maniera molto differente: tra l'uscita di Star Control e quella del suo seguito non saranno passati che due anni, ma tra la trama dell'uno e dell'altro ne sono passati sì e no venti...



# STAR CONTROL II

ACCOLADE

E' tempo di ottimismo e di allegria: ricordate la vicenda dietro a Star Control? Eccola qui riassunta molto velocemente: i terrestri avevano appena cominciato a viaggiare

incappa in un campo di asteroidi, che danneggia l'astronave in maniera irreparabile: i terrestri riescono ad arrivare sul pianetino, ma non se ne possono più andare.

Gli anni passano e i superstiti scovano sotto la superficie del pianeta una città sotterranea, che si rivela in seguito una "fabbrica" di astronavi dei Precursori. Con le poche risorse a disposizione gli scienziati riescono a costruire il "telajo base" di un'astronave immane, e con questa lasciano il pianetino. Esattamente vent'anni dopo la loro partenza, la misteriosa astronave entra nel nostro sistema solare...

Qui inizia Star Control 2 che, come vi ho già detto, è il trionfo dell'allegria e dell'ottimismo: la spedizione al rientro infatti viene intercettata da una sonda, che avverte di non lasciare assolutamente l'area e attendere il ritorno degli Ur-Quan. Un ulteriore avvicinamento alla Terra rivela altri fattori inquietanti: il pianeta natio dell'uomo è coperto da un impenetrabile scudo rosso, tutte le comunicazioni sono bloccate e non



seriamente per lo spazio a bordo di una serie di astronavi più o meno ridicole costruite con gli scarti delle guerre stellari quando incappano in tutta una serie di razze aliene, divise in due fazioni: l'Alleanza delle Stelle Libere, capitanata dagli onesti Chenjesu e gli "altri", capeggiati dai malevoli Ur-Quan che, per inciso, erano fermamente decisi a conquistare tutta la galassia e dominarla con il classico pugno di ferro.

La Terra non poté che aggregarsi all'Alleanza con la speranza di poter dare una mano a sconfiggere gli Ur-Quan, e in questo periodo di svolge la storia di Star Control. Nel bel mezzo del conflitto, viene inviata una nave terrestre su uno sperduto pianetino a indagare su alcuni strani segnali provenienti probabilmente dai macchinari della mitica e antichissima razza dei Precursori. Purtroppo però la spedizione



\* I need some additional background information.  
\* Goodbye, Commander.

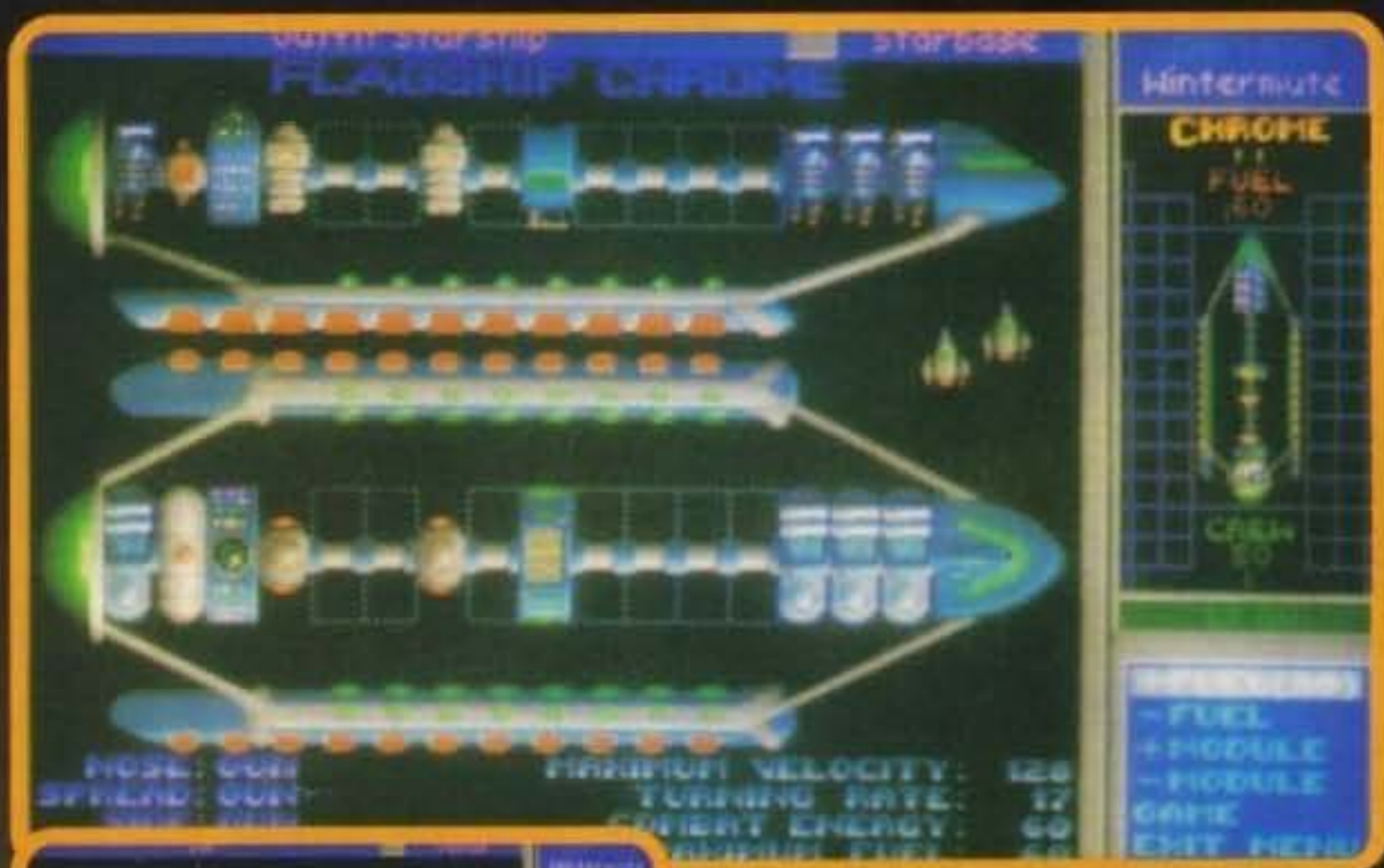




Se Star Control 2 è uno dei giochi che attendo con maggiore ansia, ci sarà stato un motivo. Probabilmente possiamo spiegare il fatto dicendo che l'originale Star Control è un capolavoro, il miglior arcade mai apparso su PC (la parte strategica chi l'ha mai provata?), giocabilissimo, affascinante, ben congeniato e pieno di humour. The Ur-Quan Masters segue fedelmente le orme del suo predecessore: la sezione dei combattimenti è esattamente la stessa, ma la possibilità di scegliere ben undici nuove astronavi oltre alle vecchie quattordici (il totale, per la cronaca, è venticinque) modifica letteralmente le abitudini dei giocatori incalliti come il sottoscritto, fornendo di fatto undici nuovi tipi di strategie per fare danno all'avversario e undici nuovi modi di concepire uno scontro spaziale. La sorpresa più piacevole però è la parte strategica del gioco: abbandonato il macchinoso simil-wargame utilizzato in SC, è stato inserito un tipo di gioco molto più piacevole, dove il giocatore comanda in maniera diretta (anche se a volte in maniera un po' limitata o noiosa) le proprie azioni tra esplorazione, recupero materiali, diplomazia e combattimento. Gli incontri con le razze aliene sono sempre fonte di interesse o di divertimento: è incredibile notare come i programmatori siano riusciti a spaziare dal genere demenziale (esempio, gli Spathi) a quello serissimo e minaccioso (i Kohr-Ah), inoltre c'è un sacco di testo da leggere tra domande e risposte, il che non fa che aggiungere profondità al gioco. Tirando le somme, Star Control 2 soddisferà praticamente tutti: i maniaci dello spara-spara si potranno trastullare con l'opzione "Super Melee", e quelli che desiderano qualcosa di più possono cimentarsi con il gioco vero e proprio, impegnativo, complesso e soprattutto longevo. L'unico difetto che potremmo segnalare è quello dello spazio occupato: SC2 infatti esige più di nove mega su HD, per colpa soprattutto delle numerosissime colonne sonore (apprezzabili tramite Sound Blaster e simili) e degli effetti sonori digitalizzati. E per divertirvi non avete nemmeno bisogno dell'ormai classico 386, più di così che cosa si può volere (Star Control III con altre nuove astronavi? Un editor per crearsele? Magari...)?

TECNICA: 😊  
 GIOCABILITA': 😊  
 INNOVAZIONE: 😊

**GLOBALE 94%**



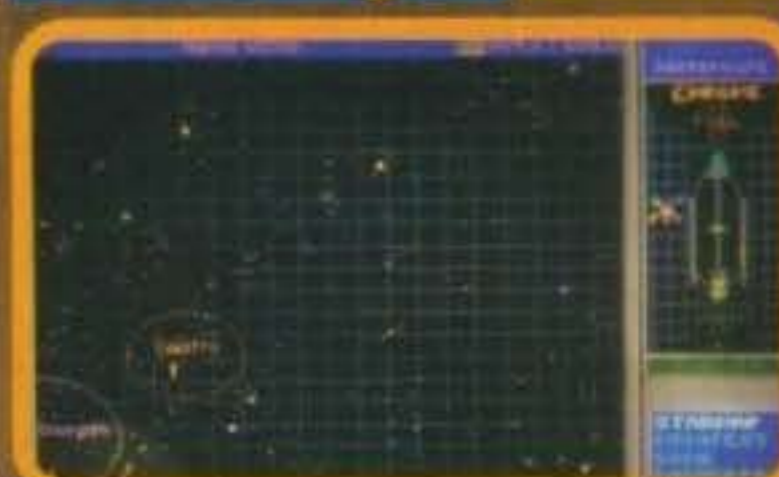
è possibile avvicinarsi. Una capatina alla stazione spaziale orbitante aiuta a svelare tutti i misteri: durante questi venti anni, l'Alleanza è stata letteralmente schiacciata, le razze a essa appartenenti soggiogate e, quello che è peggio, tutti i terrestri sono stati confinati sulla Terra, non potendo partire né comunicare con il mondo esterno. La situazione che vi si para davanti, quindi, non è delle più rosee: forniti solamente della maxiastromave aliena e del vostro cervello dovrete destreggiarvi tra diplomazia, combattimenti e esplorazione e riconquistare la Terra, sconfiggendo nel frattempo i nefitici Ur-Quan e tutte le razze che non si schiereranno dalla vostra parte. L'unico, vero aiuto che riceverete sarà quello della base orbitante terrestre, che trasformerà i minerali raccolti (da voi) sui vari pianeti in potenziamenti per l'astronave dei Precursori, vascelli vari (se ne avete i progetti, all'inizio potrete solo costruire il penosissimo Earthling Cruiser) e addirittura equipaggio per questi! Durante le vostre peregrinazioni stellari potrete entrare (e succederà senz'altro) in contatto con altre razze aliene (venticinque "ufficiali", si mormora però che ce ne siano altre), con le quali potrete conversare magari venendo a conoscenza di alcuni

particolari più o meno importanti per la vostra missione, allearvi o semplicemente combatterci. Le nuove razze introdotte nel gioco, che significano fondamentalmente "nuove astronavi da guidare", sono ben undici: si comincia dai nuovi "erol" dei buoni rappresentati dai Chmmr a bordo della loro inattaccabile Avatar armata di raggio trattore, laser a corto raggio e satelliti guardiani e si passa per tutta una serie di curiosissimi nomi & veicoli (la Lama Supox, la Furia Pkunk, la Torcia Thraddash) fino ad arrivare ai micidiali Kohr-Ah e la loro Marauder, rispettivamente la versione



più malevola & cattiva degli Ur-Quan e l'astronave che più vi darà filo da torcere, armata di lame rotanti resistentissime (gli aficionados sappiano che passano attraverso il raggio dell'Umgah) e di uno scudo di fuoco parecchio cattivo. In effetti, il gioco vero e proprio è costituito dalla sezione "strategica": chi si sentisse in vena semplicemente di scagliare energia distruttiva addosso al suo miglior amico potrà avvalersi dell'opzione "Super Melee", dove non solo si possono organizzare match di tutti i tipi, ma anche preparare vere e proprie "squadre" di astronavi da chiamare in una maniera qualsiasi (trovate già pronti team come "la Vecchia Alleanza" o "i Piccoli Tipi Tosti" o ancora "i Giganti" e così via". Ma ora vi lascio, vado a massacrare qualche alieno a bordo della mia Avatar...

Marco Auletta





**VIRGIN/WESTWOOD ASSOCIATED per PC**



**Sono passati alcuni anni dall'ultima volta che l'Imperatore ha preso importanti decisioni sul futuro di Arrakis. Ora torna con un lampo di genio...**



Oramai le favolose imprese del leader degli Atréides, Paul, sono quasi dimenticate (sì, lo so che nella saga le cose vanno in maniera differente...) e Dune è di nuovo un pianeta libero a qualsiasi colonizzazione. Per questo l'Imperatore, che si trova in qualche difficoltà finanziaria, decide di istituire una specie di "concorso" a cui dovranno partecipare tre tra le maggiori casate nobiliari dell'Impero stesso. Il compito assegnato a ciascuna di esse è piuttosto semplice: conquistare Dune ed essere in grado di mantenere una costante fornitura di melange. Le tre case scelte sono quella degli Atréides, una delle famiglie protagoniste del primo episodio del gioco, gli Harkonnen, i crudeli co-protagonisti, e gli Ordos, viscidi e inaffidabili, che si sono da poco scavati una nicchia alla corte dell'Imperatore. Il vostro compito, invece, non è affatto dei più semplici: dovrete innanzitutto scegliere al servizio di quale famiglia mettervi e successivamente adoperarvi in modo da ottenere successi militari e di estrazione di spezia per la famiglia stessa.

Le vostre preferenze andranno quindi a una o all'altra delle nobili casate, a seconda dei gusti personali o delle risorse che mettono a disposizione o della vostra conoscenza delle stesse ottenuta dai libri (cosa che non vale per quanto riguarda gli Ordos) e il mentat della stessa vi indottrinerà sui vostri specifici compiti a mano a mano che avanzate nel gioco. Il computer umano della famiglia (un mentat infatti non è che un umano addestrato a raccogliere, elaborare e fornire dati



alla maniera di un computer) sarà anche in grado di elencarvi tutte le risorse a vostra disposizione, indicarvene l'uso e, inoltre, saprà anche darvi utili informazioni generali sul pianeta, assieme infine a qualche consiglio. Le missioni che vi attendono sono dieci e la loro difficoltà aumenta con l'aumentare dei vostri successi. A mano a mano che vi inoltrerete nel gioco dovrete passare dalla mera estrazione di spezia senza alcuna difesa allo stesso compito con una costante sorveglianza armata, fino ad arrivare all'eliminazione fisica degli avversari che troverete nel settore che avete deciso di sfruttare e conquistare. Per quanto riguarda la tecnologia a vostra disposizione i successi porteranno innovazioni anche qui: vi sarà possibile costruire e progettare mezzi di terra e di aria sempre più potenti, in modo da poter velocizzare l'estrazione della spezia e tenere testa al nemico (che comunque sembra arrivare a certe scoperte sempre prima di voi) in maniera efficiente. A un certo punto del gioco vi accorgete che l'appalto non è del tutto regolare: infatti l'Imperatore stesso sta aiutando i vostri



nemici con mezzi imperiali camuffati e nell'ultima missione si farà avanti con tutta la forza delle proprie truppe (i famosi e letali Sardaukar imperiali) senza più preoccuparsi delle apparenze. La lotta all'inizio è un "tutti contro tutti" senza regola alcuna, ma più avanti andrete con le conquiste più troverete i vostri due

nemici disposti ad aiutarsi l'un l'altro a vostro sfavore e, nelle ultime due missioni, combatteranno fianco a fianco per obbligarvi.

Il gioco in sé è principalmente di strategia: vi trovate a dover organizzare un'efficiente estrazione della spezia, una veloce produzione di mezzi e fabbricati, una difesa ferrea e, talvolta, fulminanti attacchi badando però al portafogli (nel senso che quando partite avete una riserva limitata di crediti, e ogni produzione costa qualcosa), e l'unico modo di mantenere pingue quest'ultimo è quello di estrarre più melange possibile nella maniera più veloce. Il vostro potere decisionale, però, scende a livelli più bassi e non si limita a indicare cosa e quando costruire, ma arriva anche a determinare le occupazioni di ogni singolo mezzo prodotto (attacco, movimento, guardia, ritirata, raccolta melange) e il tipo di produzione di ogni fabbri-



# DUNE

Battle for



PC



Dune II è decisamente un ottimo titolo: combina una superba giocabilità a qualità tecniche non indifferenti. Infatti, con un po' di memoria espansa e una buona scheda sonora (sono supportate quasi tutte per quanto riguarda musiche ed effetti sonori, mentre per ciò che concerne le digitalizzazioni potete scegliere tra Sound Blaster Pro, Sound Blaster e AdLib Gold) potrete godervi una buona musica, discreti effetti sonori e digitalizzazioni da infarto. La memoria espansa non è necessaria (funziona anche con in canonici 640 K), un mouse è molto gradito (ma non necessario) e la VGA d'obbligo.

Il gioco in sé è interessante, e le molteplici differenziazioni apportate alla trama (rispetto alla saga di Dune di Frank Herbert) non incidono affatto in maniera negativa sul gioco; anzi, se possibile, non lo rendono così prevedibile come potrebbe essere. L'azione di gioco nelle diverse missioni

ca (veicoli da ricognizione, veicoli corazzati leggeri, carri armati, lanciamissili, carri sonici, carri da assedio, ornitopteri, trasporti aerei, ecc.). Detto così può anche sembrare difficile (come in effetti è, o perlomeno diventa, nelle ultime missioni), ma la difficoltà del gioco sembra piuttosto ben calibrata e coll'effettivo aumentare della difficoltà progrediranno anche le vostre facoltà organizzative e produttive, quindi non mi pare ci sia troppo da preoccuparsi. Altro punto a favore di questo secondo titolo dedicato al successo di Frank Herbert è la giocabilità: Dune II è terribilmente avvincente e molto intuitivo per quanto riguarda i comandi; dopo un'occhiata al manuale inizierete a giocare e non vi staccherete più (e, come del resto per il primo, parlo per esperienza personale. Sono rimasto in piedi fino alle quattro del mattino per finire le ultime tre missioni... e

dovevo chiudere ConsoleMania). OK, penso possa bastare, Max dovrebbe essere contento (se mai ciò fosse possibile) (sono contento, ndMax). Non mi rimane che rimandarvi al box del giudizio e augurarvi un sacco di fortuna e molto poco sonno.

Alex

non varia poi molto, ma le innovazioni tecnologiche e l'aumento di difficoltà allontanano decisamente il pericolo della noia. Bisogna vedere se, dopo averlo finito, lo giocherete ancora... ma prima dovete finirlo.



GLOBALE 94%

- TECNICA: 😊
- GIOCABILITA': 😊
- INNOVAZIONE: 😊



# DUNE III

## for Arrakis



# AUTOROUTE EXPRESS

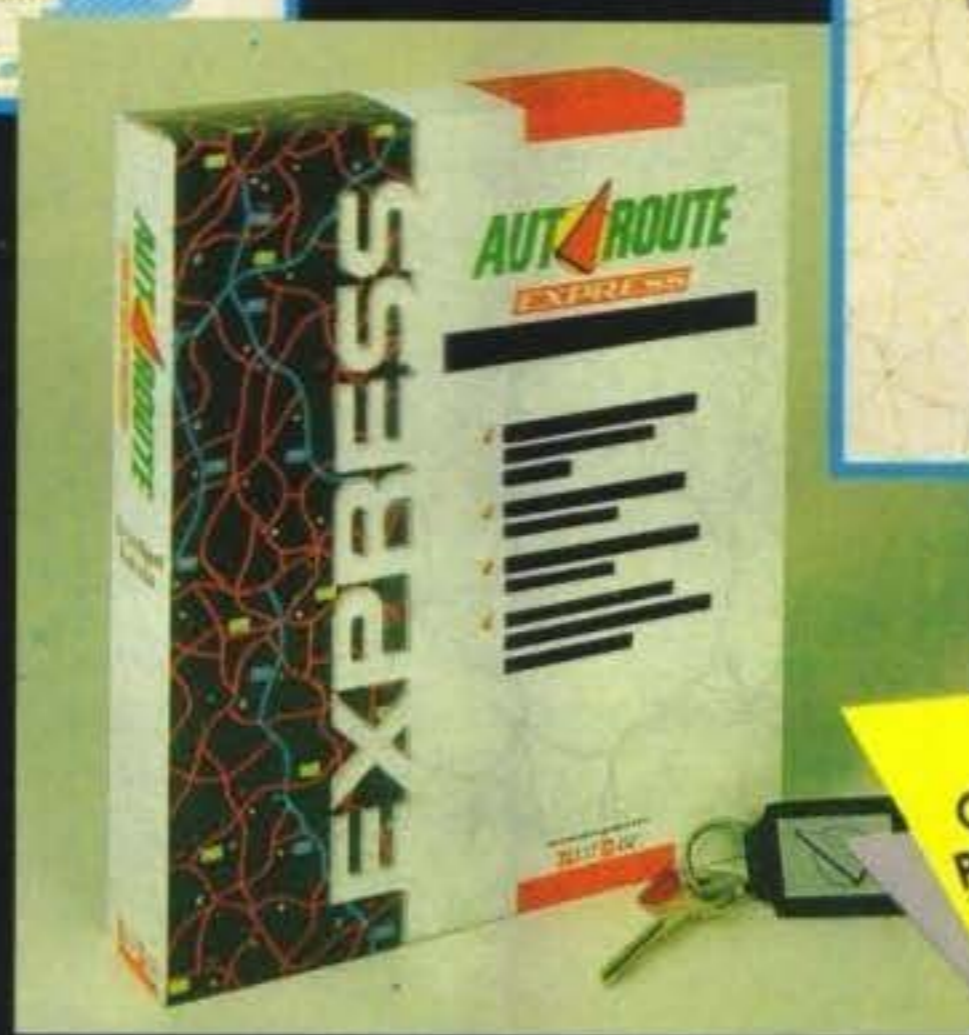
## L'ATLANTE STRADALE INTELLIGENTE PROGRAMMA E MANUALE IN ITALIANO

**PIANIFICA** I TUOI ITINERARI CON IL COMPUTER IN MODO VELOCE, FACILE E FLESSIBILE.

**SCOPRI** I PERCORSI PIÙ VELOCI, PIÙ CORTI O QUELLI ALTERNATIVI.

**STAMPA** DETTAGLIATE INDICAZIONI SUL PERCORSO DA SEGUIRE.

**RISPARMIA** FINO AL 20% SUL TEMPO DI GUIDA E SUI COSTI DI VIAGGIO.



**COMPRALO OGGI!  
PAGHERAI L. 149.000  
ANZICHÈ L. 169.000**

### SISTEMA RICHIESTO:

- PC IBM o compatibile al 100% con almeno 512KB RAM
- Floppy drive da 3.5" ed un disco fisso con almeno 3Mb di spazio libero
- Scheda video SuperVGA, VGA, EGA, CGA o Hercules

### STAMPANTI SUPPORTATE:

- HP LaserJet, HP PaintJet, PostScript, Epson FX/MX/24 aghi, Canon LBP

### MOUSE SUPPORTATI:

- Microsoft, Mouse System, Logitech

### COME ORDINARE

- Telefona allo **0332/281745** dopo le h. 16.00
- Compila ed invia il tagliando d'ordine al seguente n° di fax: **0332/284271**
- Oppure compila e spedisce il tagliando d'ordine a:  
**FUN CLUB s.r.l.**  
Via Sanvito Silvestro, 60  
21100 Varese

### TAGLIANDO D'ORDINE

TG

Cognome e Nome \_\_\_\_\_  
 Via e N° \_\_\_\_\_ Cap. \_\_\_\_\_  
 Città \_\_\_\_\_ Prov. \_\_\_\_\_ Tel. \_\_\_\_\_

**EUROPA** L. 149.000 (IVA INCLUSA)     **GB\*** L. 149.000 (IVA INCLUSA)  
 **F\*** L. 149.000 (IVA INCLUSA)         **D\*** L. 149.000 (IVA INCLUSA)  
 **U.S.A.\*** L. 149.000 (IVA INCLUSA)

\*Versione inglese

Pagherò in contrassegno al postino, + Lit. 5.000 (contributo spese di spedizione.)

FIRMA (di un genitore se minorenne) \_\_\_\_\_

IN ESCLUSIVA DA:





DOMARK per PC

REVIEW

# Deluxe Trivial Pursuit

**Dai, dite la verità! Ave provato almeno una volta nella vita a giocare a Trivial con un gruppetto di amici e siete stati sicuramente tentati di procurarvene una confezione tutta vostra o, peggio, di rubarla al suo legittimo proprietario, vero?**

"No problemo! Mo' te servo io!"- disse Nonno Domark - "Mo' te faccio vedé de cosa son capace". E nacque Deluxe Trivial Pursuit, che di Deluxe non ha praticamente niente salvo il fatto di essere una versione per computer. Vabbè, dicevo: i fanatici frustrati di Trivial (ormai lo chiamano tutti amichevolmente così) potranno distruggersi gli occhi sul monitor più vicino invece di sgolarsi come al solito per far capire la domanda o la propria risposta in un'affollatissima e rumorosissima ludoteca. Per quei pochissimi che ancora non lo conoscono, comunque, faccio notare che non è niente di volgare ("trivial" significa banale) e non sono previsti, almeno dalle regole ufficiali, spogliarelli e attività simili come penitenza per chi sbaglia la soluzione dei vari quiz. Trattasi semplicemente di un gioco quasi unicamente di cultura dove bisogna muoversi su un tabellone e rispondere alle domande di un certo argomento (ce ne sono sei: geografia, scienze, arte-letteratura, hobby-sport, storia e "divertimento") a seconda del colore su cui ci si va a posare. Ogni risposta azzeccata dà diritto a continuare i propri spostamenti sul tabellone in barba agli altri giocatori. L'obiettivo parziale è quello di guadagnare



sei "formaggini", uno per ogni categoria nelle apposite caselle ai bordi del tabellone. L'obiettivo primario, invece, è quello di rispondere al domandone finale (la categoria, però, viene scelta dagli altri concorrenti) nella casella centrale, ma vi potranno accedere solo i segnalini completi dei sei formaggini. Per quei cultori di giochi a quiz che vogliono unire alla cultura un minimo di strategia consiglio invece di provare Master Quiz. E' in tutto è per tutto simile a Trivial, con la non indifferente aggiunta che si può scegliere prima di ogni quiz la difficoltà della domanda, che poi diventa una specie di coefficiente di rischio (chi rischia tanto può vincere più in fretta, ma deve essere ben bravo). Chiusa questa parentesi c'è poco da dire su Trivial - The Computer Game (non che si chiami così, ma poco ci manca). Un simpatico gallinaccio occhialuto di nome Russel vi esporrà le domande e si abatterà o si esalterà a seconda dei risultati, mentre un ragnetto salirà la sua ragnatela lentamente, ma inesorabilmente, per indicare l'invalidabile tempo limite. G.B.

PC

Difficile giudicare un gioco del genere per quello che è: una conversione da computer di un ben noto gioco da tavolo e basta! Non fosse altro per il fatto che non è facile vedere motivi validi per giustificare un'effettiva conversione... Da che mondo è mondo l'incentivo primario in questi casi è stato la possibilità di giocare contro il computer, ma in un gioco a quiz, si sa, c'è poco da fare (e infatti poco o niente è stato fatto). Cerchiamo quindi di chiudere un occhio su un simile argomento e su tutte le sue implicazioni dirette (del tipo: tanto vale che mi compro il gioco da tavolo anche se costa di più; almeno le domande sono in italiano e posso giocarci con chiunque), e pensiamo invece a quello che offre veramente il programma. Prima di tutto, ben tremila domande su cui contare. E il bello è che alcune di esse sono gestite in modo del tutto nuovo: ad esempio in certi quiz musicali vi viene fatto ascoltare un motivetto (mi raccomando, munitevi di scheda sonora) su cui poi verterà la domanda; similmente, certe domande di genere artistico o simili saranno accompagnate da una schematica rappresentazione visiva dell'oggetto da individuare.

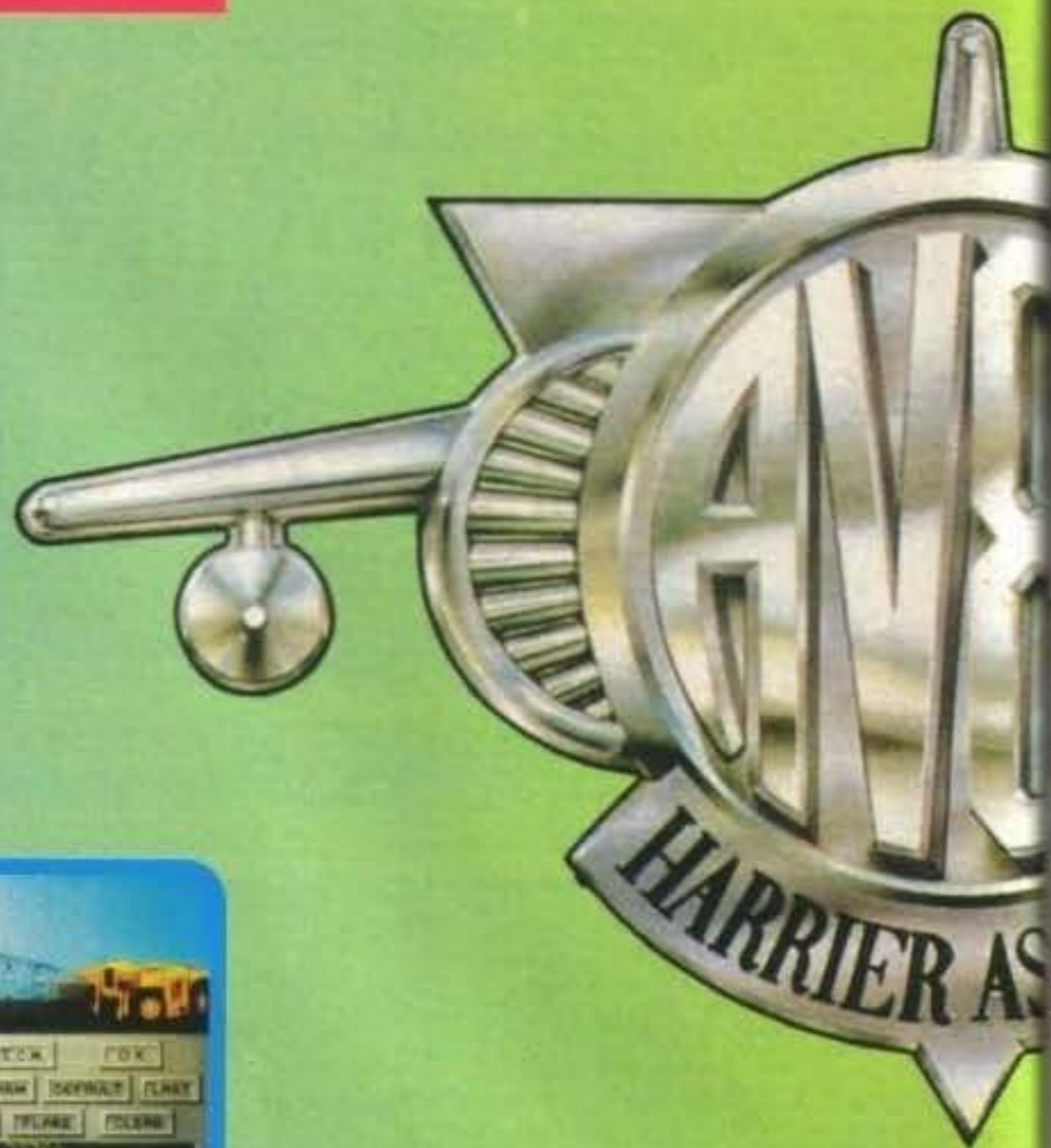
Infine il computer si sobbarcherà (sempre che voi lo desideriate) l'ingrato compito di controllare se oltrepassate il tempo limite nel tentativo di azzeccare la risposta giusta. Tutto questo in cambio di un po' di onestà da parte vostra nei cruciali momenti della risposta. Già, perché il PC vi dirà comunque la soluzione dell'enigma e vi domanderà se l'avevate azzeccata (artificio reso necessario dalla complessità di certe risposte).

Un buon gioco a quiz, dunque, realizzato in maniera simpatica, sempre che v'interessi snobbare la versione da tavolo.

TECNICA: 😊 GLOBALE  
GIOCABILITA': 😊  
INNOVAZIONE: 😊 82%



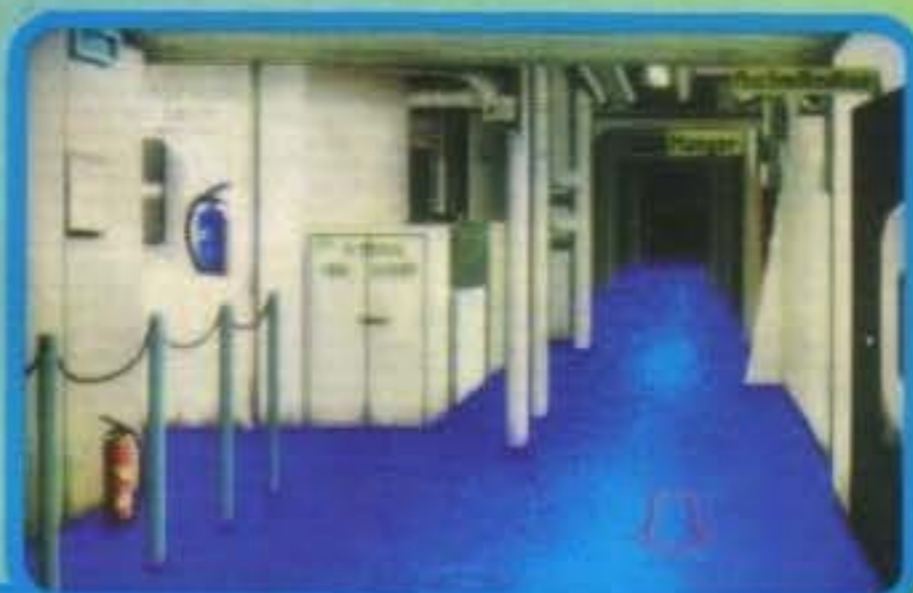
**DOMARK per PC**



**Cari lettori, in questo momento va di scena un vecchio trabiccolone volante col muso rincagnato e le ali storte e ridicolmente piccole, i cui sistemi elettronici sono così preistorici che non li vorrebbero neanche nel quarto mondo!**



sono stati notevolmente aggiornati per adattare l'aereo alla guerra moderna: vi basti sapere che nelle prime versioni l'acquisizione dei bersagli era lasciata agli occhi del pilota, essendo l'aereo pressoché privo di radar e HUD. Per vostra fortuna, questo simulatore riproduce la versione moderna dello Harrier, e vi per-



Sto parlando del vecchio Harrier, l'unico aereo a decollo verticale che abbia avuto un certo successo militare. Si tratta certamente di un brutto aereo, ma è un mostro di potenza da non sottovalutare: essendo un VTOL (decollo e atterraggio verticali, appunto) non ha strettamente bisogno delle ali per stare in aria, ed è la dimostrazione del principio per cui avendo abbastanza energia si potrebbe far volare anche un TIR. Intendiamoci: si tratta di un aereo compatto e ragionevolmente maneggevole, ma ha un aspetto inconfondibile da carrarmato volante, un po' come l'A-10 o il Su-25. Sotto le sue alucce ci sono sei attacchi per le armi (non moltissimi, in verità), mentre gli antidiluviani sistemi di bordo si cui vi parlavo

metterà di usare armi abbastanza moderne. L'approccio di gioco è già stato visto in Flight Of The Intruder: si ha come base una portaerei, con un certo contingente di Harrier a disposizione, e vi spetta il duplice ruolo di stratega e pilota: se tutte queste responsabilità non vi entusiasmassero potrete lasciare alla macchina i vostri compiti: potete benissimo, ad esempio, usare missioni già fatte e pensare solo a fare strage nei cieli e a terra. Lo scenario del gioco sono le Falkland (o Malvine, come preferite), che tempo fa sono state teatro di un'accesa disputa armata tra gli argentini e (mi pare) gli inglesi. Il gioco vanta la solita policroma grafica MCGA 320 X 200 con 256 colori, con l'eccezione che nella parte strategica si passa al modo VGA 640 X 480. Se la ridda di sigle vi lasciasse dubbiosi, sappiate che il modo 256 colori era dapprima un'esclusiva delle schede MCGA, e in seguito, essendo molto apprezzato, fu incluso nelle VGA, che avevano un'alta risoluzione ma al massimo sedici colori. Oggi giorno le schede MCGA sono sparite, insieme alle CGA e alle EGA, lasciando il mercato alle VGA, ma nonostante questo la denominazione precisa del modo 320 X 200 / 256 colori è MCGA e non VGA; in futuro, prevedibilmente, sarà di moda la SuperVGA 640 X 480 con 256 colori. Ma dicevo: siete a bordo di una portaerei, di cui potete vedere vari locali e corridoi: ogni sezione ha la sua brava stanza, e troveremo un centro di comando, un simulatore di volo per l'addestramento, una sala riunioni, il ponte di volo, e via così. Stando attenti a non confondervi tra tutte queste locazioni, che non è difficile, potrete assaporare tutte le opzioni



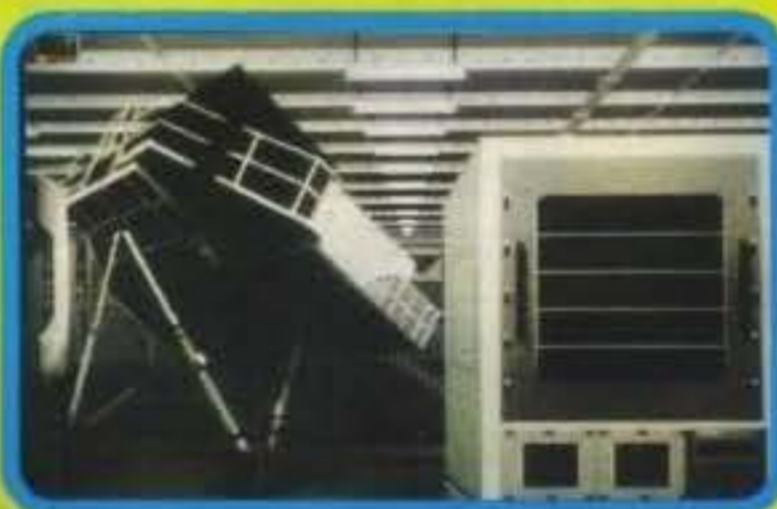




a vostra disposizione. Un significativo esempio sono i sistemi di comando: potete giocare col mouse, volendo, e anche con la tastiera, ma la cosa migliore sarebbe avere uno di quei super-joystick avionici con tanti comandi combinati: direzione, manetta, deriva, e magari anche quattro pulsanti di fuoco: roba, insomma, tipo il Thrustmaster, il FlightStick o il SuperStick, che sono prevalentemente supportati.

Ma sono sicuro che preferirete sentirvi dire qualcosa sul simulatore di volo: innanzitutto sfrutta un bel po' dei colori inclusi nel modo MCGA: oltre all'illuminazione variabile delle superfici prevede l'orizzonte sfumato, mentre i paesaggi ammirabili sono prevalentemente isolani: niente grattacieli, ma soprattutto, campi, strade, fiumi e agglomerati suburbani e/o militari. Le forze in gioco sono due: voi e il nemico: voi siete un pilota della Marina, e la vostra portaerei sarà sempre accompagnata da una flotta di navicelle, giusto per sbattere subito un bel po' di poligoni sul monitor. Tutto quello che dovrete fare nel gioco è combattere in una sfilza di missioni e/o pianificarle, per portare il vostro paese alla vittoria contro l'odiatissimo nemico. In missione il vostro supremo divertimento sarà fare marmellata di aerei nemici e pure di bersagli terrestri; insomma: la cara vecchia ultraviolenza che non ci abbandona mai. Per quel che riguarda l'aereo, ritroviamo un'idea già vista in MiG 29 Fulcrum, sempre della Domark: la risposta ai comandi è data da due distinte modellazioni matematiche, una semplificata e una più evoluta, destinata ai PC migliori. E ora una piccola parentesi tecnica: preso da fervore sperimentale, mi sono armato di

cronometro e ho installato diversi simulatori sul mio mega-ardisco per eseguire un po' di confronti. Ho costretto il mio 486 a viaggiare pianino, e ho cronometrato il tempo di 25 quadri video su diversi famosi prodotti: F117, Jet-Fighter 2, Flight Simulator 4, Red Baron, LHX Attack Chopper, Su-25 Stormovik e naturalmente AV8B. Tenendo conto che alcuni andavano a 16 colori e altri a 256, è emerso che: 1) non esistono sostanziali differenze; 2) i giochi recenti erano un po' migliori di quelli più datati (la scoperta dell'acqua calda, insomma); 3) le migliori prestazioni erano di F117 e AV8B, più o meno a pari merito; 4) tutti giravano fluidamente al massimo dettaglio col 486 a tutta birra; 5) tutti giravano piuttosto a scatti



(circa tre quadri al secondo) con molta roba sullo schermo. La conclusione è che a quanto pare non esiste un simulatore veramente veloce su macchine "normali": considerate nuovamente il punto 5 di cui sopra, e pensate che il mio 486 frenato girava più o meno come un 286/20, che non è certo una macchina lenta. Ora, tre quadri al secondo consentono una giocabilità davvero marginale, anche avendo duecento poligoni sullo schermo: molto meglio averne solo cinquanta e disegnarli dodici volte al secondo. Ma tutta questa tribolazione si applica solo in parte ad AV8B: se non è velocissimo, è tra i migliori, ed è questo ciò che volevo scoprire. Quindi, amici lettori,

scusatemi se vi ho riempito la testa e ricordatevi che qualche discorso del genere ogni tanto vi fa solo bene: se non altro sapete di che morte dovrete morire provando un simulatore moderno su un vecchio XT!

Willi



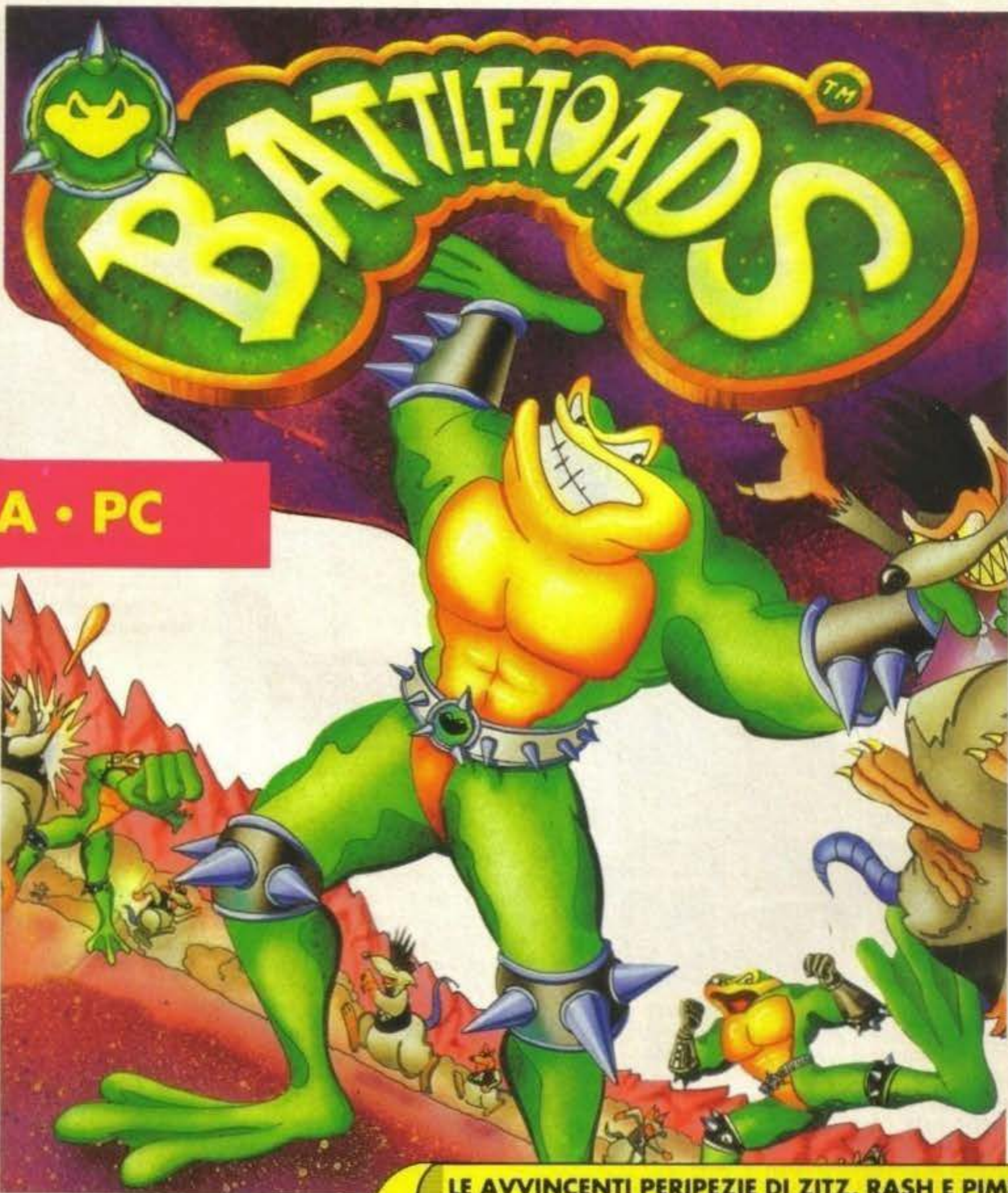
Devo dire che la Domark, casa di non eccelsa fama, quando si impegna ottiene buoni risultati: ci era riuscita solo in parte con MiG 29 Fulcrum, dove il MiG rispondeva bene ai comandi ma non c'era niente da vedere, mentre qui siamo in presenza di una vera simulazione moderna con un paesaggio completo (navi, isole, alberi, case, ecc.) in grafica 256 colori con orizzonte e colori sfumati. Il tipo di grafica è ancora il classico "tavolo da biliardo e piramidi", con tutte le terre piatte a quota zero e le montagne schematizzate, in attesa di una tecnologia grafica per la reale mappatura altimetrica che non richieda un 486/50 o più. Nel complesso AV8B mi va a genio: la sezione strategica è decisamente scomoda da usare, ma la simulazione è assai giocabile, si muove bene (vedi recensione), ha un buon supporto sonoro, usa molto i colori, e include dettagli carini: ad esempio, se lanciate un AIM9 contro un aereo nemico, vedrete che costui sparerà qualche bengala per levarsi il missile dai tacchi. In compenso, le viste esterne sono squallide e la complessità poligonale degli oggetti è nella norma; la cosa più stupida di AV8B è comunque una mediocre introduzione con grafica a sprite che ha il coraggio di occupare sull'ardisco quasi tre mega: dopo averla vista l'ho sbattuta via con somma gioia.

TECNICA: 😊  
GIOCABILITA': 😊  
INNOVAZIONE: 😊

GLOBALE  
89%







**AMIGA • PC**

**LE AVVINCENTI PERIPEZIE DI ZITZ, RASH E PIMPLE, IL TRIO DI ROSPI GUERRIERI CHE HA FATTO LETTERALMENTE IMPAZZIRE L'AMERICA!**

**ZITZ, RASH E PIMPLE... I BATTLETOADS!**

LA MALVAGIA REGINA NERA ED I SUOI SCAGNOZZI HANNO RAPITO PIMPLE E LA BELLISSIMA PRINCIPESSA, AMICA DEI NOSTRI EROI. COSA INTENDI FARE? LA RISPOSTA È UNA SOLA: PASSARE ALL'ATTACCO! PERCHÈ SEI UN BATTLETOAD E I BATTLETOADS NON PIANGONO, NON SI DISPERANO E NON CHIEDONO AIUTO!



MINDSCAPE

TRADEWEST

RARE

**LEADER**  
DISTRIBUTIONE



ACCOLADE per AMIGA, PC

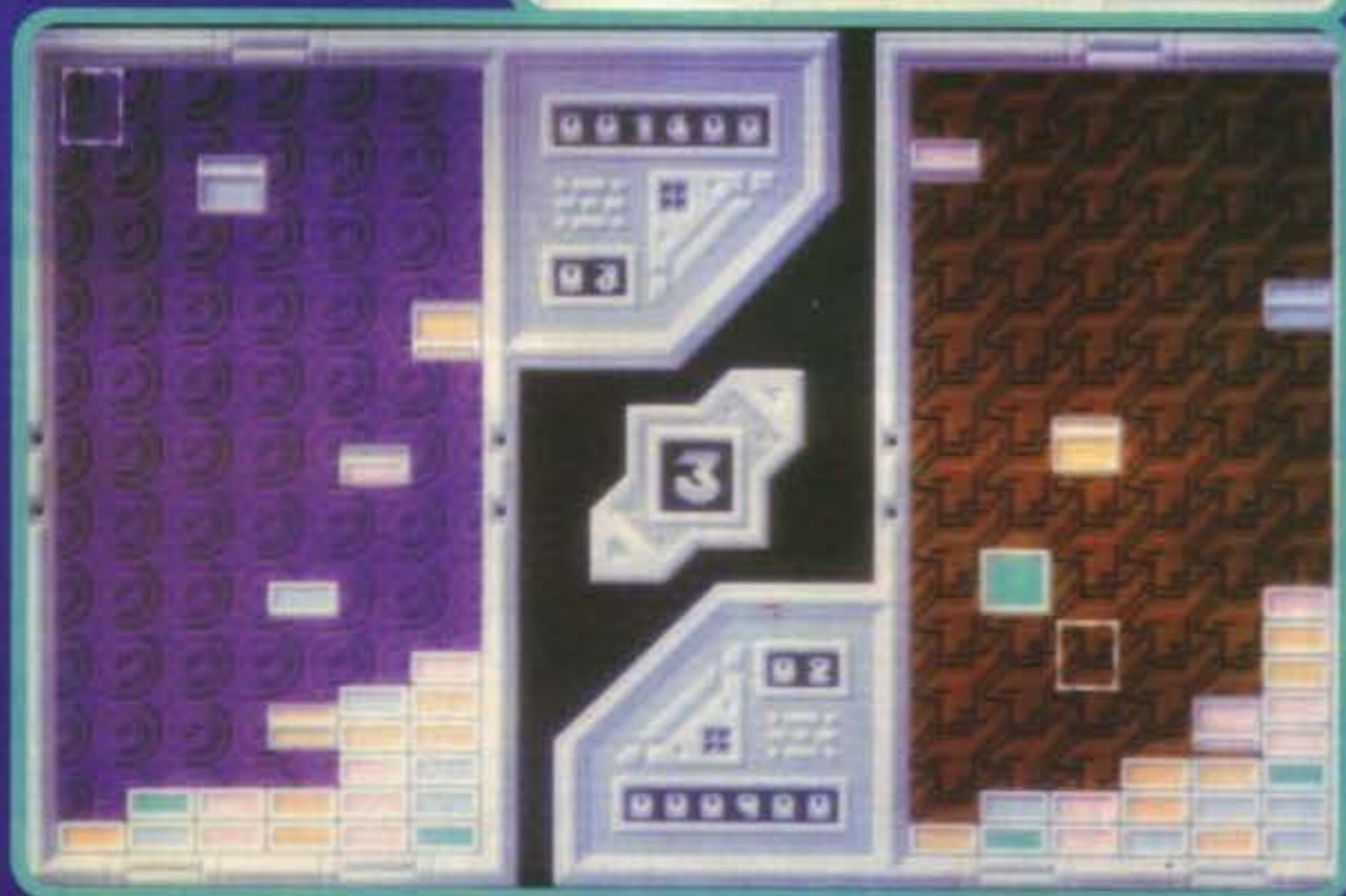
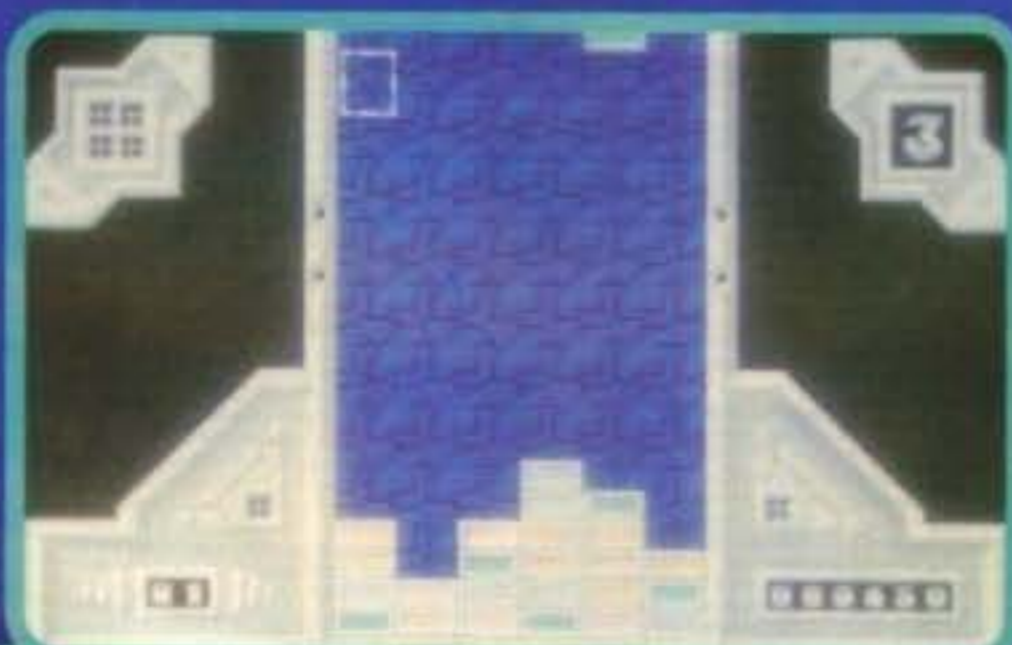
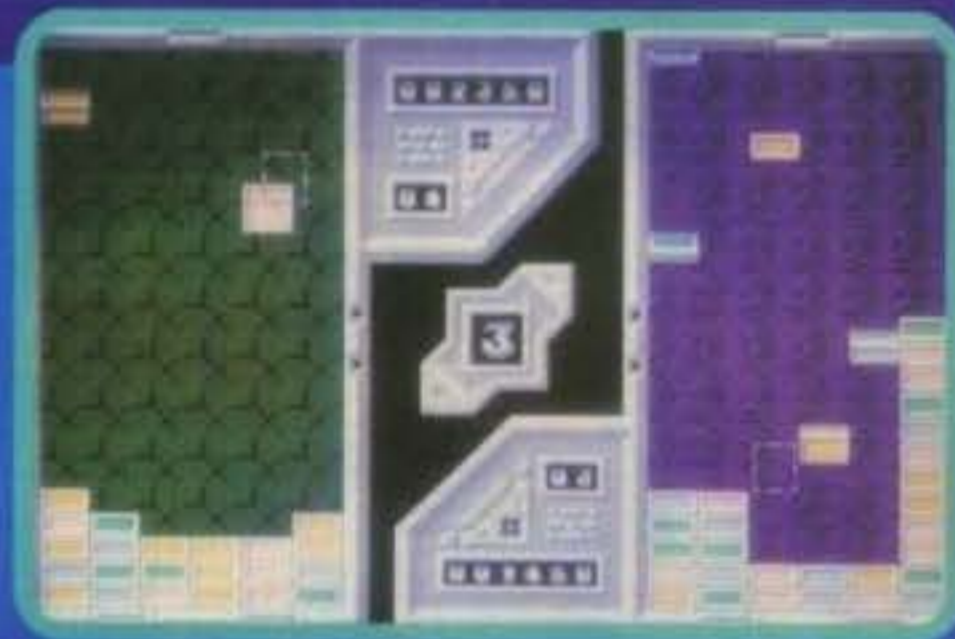
# ZYCONIX

**Avrei il piacere di conoscere la quantità esatta di puzzle game immessi nel mondo dei videogiochi a partire dal successo di Tetris. Ma non sarà il caso di smetterla, vale ancora la pena rischiare d'andare contro a ulteriori e prevedibili insuccessi...**

*E' necessario subito stabilire il perché una persona decide di avventurarsi in un gioco di questo genere: una prima ipotesi riguarda la mancanza di denaro nel proprio portafogli (causato, ad esempio, da un infelice poker con gli amici)(una malattia ha ormai drammaticamente colpito Massimiliano e il sottoscritto, ndMax); questo infatti potrebbe portare a un soggiorno forzato alla sera davanti al proprio televisore e disponendo di un buon numero di ore, una partita a Zyconix è d'obbligo; una seconda può essere calcolata sulla percentuale totale dei videogiocatori, fra i quali tutti gli amanti dei puzzle game in genere certamente non rifiuteranno una sfida a questo nuovo prodotto targato Accolade; ultimi sono i cosiddetti pazzi che amano indistintamente tutti i giochi ("purché respirino", ndMax)(non è il caso di Marco Auletta visto che lui commenta il 99% dei prodotti con un concetto chiaro e stringato "schifezza"). Dopo questa suddivisione se vi sentite parte integrante di uno dei gruppi sopraelencati potete continuare a leggere questo articolo.*

*Il fatto più curioso è che i puzzle game non hanno una fine vera e propria; il vostro compito, come è facile intuire dalle foto e dai giochi già in circolazione, è di eliminare, tramite tris o combinazioni maggiori, i blocchi presenti sullo schermo; questi rettangoli, sempre uguali nella forma, varieranno di colore e si otterranno punti solo nei casi di filotti orizzontali e diagonali. Non dovrete fare altro che pensare e spostare questi oggetti prima che raggiungano il suolo. Per ravvivare il gioco, Zyconix di tanto in tanto produrrà dei bonus utilissimi a migliorare la vostra situazione; non sempre sarà facile sfruttarli e talvolta tali oggetti manderanno in fumo le vostre strategie di gioco: ad esempio se cercate di fare un tris, un bonus speciale (visibile dalla forma differente) distruggerà i vostri sogni eliminando una fila intera di blocchi. In base alle vostre preferenze, prima di iniziare, potrete scegliere la velocità dei blocchi, la musica che vi è più congeniale oppure la sfida contro un amico, opzione interessante che potrà ovviare almeno in parte alla monotonia di un puzzle game. E' davvero tutto qui, fin troppo semplice.*

Massimiliano Pescatori



Tristezza... Zyconix non riesce davvero a catturare l'attenzione del videogioctore. E' meglio subito precisare che una partita a questo videogioctore, se non siete molto abili, durerà dal 30 ai 40 minuti. Il paragone più assurdo lo si può effettuare proprio con il mito Tetris: una partita a questo gioco non durava molto, se non si era più che bravi; in aggiunta nulla era lasciato al caso perciò combinazioni casuali erano pressoché impossibili. Mentre giocavo a Zyconix, dopo essere arrivato al livello 9, è suonato il mio telefono di casa. Non trovando sul momento a pausa, ho lasciato il tutto e me ne sono andato un poco seccato a rispondere. Con stupore però, dopo una decina di minuti, sono tornato al mio Amiga e ho verificato che il caso mi aveva fatto guadagnare molti punti e la partita poteva ancora continuare. Squallida la grafica, mentre l'unica nota positiva, era ora, riguarda il sonoro degno quasi di un campionario di suoni.

TECNICA: 😞  
GIOCABILITÀ: 😞  
INNOVAZIONE: 😞  
GLOBALE 65%



La versione Pc non presenta particolari differenze. Stessa zuppa stesso voto.

TECNICA: 😞  
GIOCABILITÀ: 😞  
INNOVAZIONE: 😞  
GLOBALE 65%



# GRAND PRIX

MICROPROSE FORMULA ONE

# GRAND PRIX

*Geoff Crammond*



**MICROPROSE™**  
SIMULATION • SOFTWARE

**VERSIONE ITALIANA**

**ORA DISPONIBILE  
PER PC !!**

**LEADER**  
DISTRIBUZIONE



THALION per Amiga



# No Second Prize

Dopo Team Suzuki della Gremlin e Red Zone della Pygmalis, la Thalion si lancia con un'altra simulazione motociclistica in stile vettoriale: No Second Prize

Tutto cominciò un bel giorno quando, recatomi in redazione, notai che Marco stava parlando di un gioco appena arrivato e che riguardava il mondo delle corse motociclistiche.

Immediatamente e con spasmodica frenesia chiesi a Marco come fosse tale titolo; lui, con la sua proverbiale freddezza mi disse: "uhm, carino"; tradotto, voleva dire che era bello (di solito è il contrario, ma va bene lo stesso... NdMA).

Da allora ho attuato una politica di logoramento psicologico nei confronti di Max affinché me lo desse da recensire. Come probabilmente avrete capito, questa politica ha dato i suoi frutti, ed eccomi qui, a recensire l'ennesima simulazione motociclistica in stile vettoriale (la faccenda è un po' diversa: Max mi ha chiesto la recensione, io l'ho affibbiata al Paolone, questo se l'è data a gambe e alla fine è rimasto solo Raffaele. NdMA).

Dato che lo spazio per divagare non c'è, chiudo qui l'introduzione e comincio immediatamente con la descrizione vera e proprio del gioco in questione. Innanzitutto vi dico che il gioco è molto simile a Team Suzuki, sia vettorialmente parlando sia per lo stile di guida; l'unica differenza importante è la giocabilità.

Ebbene sì, se voi credete che comprando No Second Prize avrete a che fare con una simulazione motociclistica in tutti i suoi particolari, avete cannato tutto, infatti, se i programmatori di Team Suzuki e Red Zone avevano impostato il gioco in modo che tenesse conto di tutti i fattori possibili e immaginabili compresi quelli che di solito impediscono un sano divertimento senza prima essersi fatti qualche milione d'anni di pratica, quelli della Thalion hanno optato per una strada completamente differente: sin dalla prima partita è possibile arrivare tra i primi, anche se questo non significa necessariamente un gioco facile, visto che esiste una cosa chiamata "curva della difficoltà" che in genere serve a far durare i giochi un po' più di un'oretta scarsa. Comunque, intorno alla giocabilità, come disse quel tale (sì, proprio quelli lì), c'è anche il gioco: come vi ho già accennato (ma solo accennato, eh) No Second Prize è un simulatore motociclistico, nel quale è possibile partecipare al campionato termonucleare globale scegliendo un corridore da una rosa di sei (ognuno dotato di caratteristiche proprie, più che altro della moto, visto che ci sono valori di accelerazione, velocità di punta e maneggevolezza) e correre contro gli altri per la conquista del "titolo iridato", che non so cos'è ma mi pare bello lo stesso. Altrimenti, è possibile fare pratica su uno qualsiasi dei venti circuiti disponibili, da soli, gare-



giando contro un avversario o contro tutti e cinque. Vediamo un po', che rimane? Non ci sono viste esterne, tranne che nei replay, è possibile scegliere marce manuali e automatiche, la sensibilità del mouse, si possono salvare i record della pista su disco, è possibile salvare la posizione a metà campionato e riprendere più avanti... beh, dovrei avere finito. Leggetevi il commento, vè.

Raffaele Sogni



Però Chi ha mai detto che i simulatori automobilistici sono i migliori? Ecco a voi No Second Prize che sfata questa credenza: innanzitutto, è senza dubbio dotato delle migliori routine vettoriali mai viste su Amiga, anche se in effetti non muove moltissima roba, la giocabilità è sovrappiù: la moto risponde immediatamente ai movimenti del mouse, "ma senza esagerare" e non ci si ritrova ogni due secondi fuori pista come accadeva in Team Suzuki. La curva della difficoltà è settata da qualcuno che se ne intende: finire il primo circuito al primo posto è un gioco da ragazzi, voglio vedervi però al ventesimo con tanto di ostacoli sparsi per tutta la pista e curve omicide! La possibilità di scegliere il pilota e la relativa moto è una bella cosa, anche se avrei preferito sinceramente una sorta di "negoziò" dove comprare add-on per il proprio cavallo d'acciaio migliorandolo di corsa in corsa, ma non si può certo avere tutto.

Il sonoro è la ciliegina finale sulla torta già di per sé invitante: gli effetti non sono nulla di trascendentale, ma la colonna sonora dell'introduzione ha davvero del mistico con le schitarrate anni '70 che hanno mandato in visibilità i musicofili (e non) della redazione. Insomma, uno che si lascia scappare No Second Prize meriterebbe di passare una giornata intera con Max. Troppo cattivo, facciamo mezza.

TECNICA:	☺	GLOBALE 92%
GIOCABILITÀ:	☺	
INNOVAZIONE:	☺	





# Select

P.le Gambara, 9 - 20146 MILANO  
Linea 1 MM Gambara  
Tel. 02 - 4043527 - 4046749

SOFTWARE  
PERIFERICHE  
ACCESSORI PER  
AMIGA E PC AI  
PREZZI  
MIGLIORI

## HARD DISK

### HARD DISK PER AMIGA 500

Hard disk interno da 43 Mb per amiga 500 con tempo d'accesso di 16 ms.  
Possibilità di espandere la memoria fino a 8 Mb. standard.

OFFERTA LANCIO  
L. 550.000

### HARD DISK PER AMIGA 2000

Hard disk interno da 52 Mb per amiga 2000 con tempo d'accesso di 16 ms.  
Possibilità di espandere la memoria fino a 8 Mb con moduli extra, standard.

OFFERTA LANCIO  
L. 849.000

## MATERIALE DI CONSUMO

### DISCHETTI BULK 3 1/2 DD

10 Pz. L. 900 cont.  
50 Pz. L. 800 cont.  
100 Pz. L. 750 cont.

### DISCHETTI BULK 3 1/2 HD

10 Pz. L. 1400 cont.  
50 Pz. L. 1300 cont.  
100 Pz. L. 1200 cont.

### BOX PORTA DISCHI 3 1/2

10 Posti Blue Box L. 2.500  
50 Posti con chiave L. 13.000  
100 Posti con chiave L. 16.000  
150 Posti a cassetto L. 35.000

## CONSOLE

MEGADRIVE PAL/SCART  
L. 249.000

CON SONIC L. 279.000

GAME GEAR L. 249.000

CON SONIC L. 289.000

### SUPEROFFERTA

SUPER NES CON SUPER MARIO WORLD 2

JOYPAD

ALIMENTATORE+SCART A SOLE

L. 389.000

SNES CON UN JOYPAD

A SOLE

L. 299.000

## COMPUTERS AMIGA - PC - STAMPANTI

### SUPER NOVITA' AMIGA 1200

Nuova versione di amiga con microprocessore 68020 a 32 bit e clock a 16 Mhz. L'amiga 1200 dispone già di 2 Mb di memoria ed è predisposto a supportare l'Hard Disk, prestazioni grafiche e sonore superiori.

#### SUPEROFFERTE NATALIZIE

Amiga 1200

TELEFONARE

Amiga 600

L. 499.000

Amiga 600 con HARD DISK L. 879.000

Amiga 600 con monitor 1084/s L. 915.000

KIT CD TV CON TASTIERA-DRIVE-MOUSE ED ENCICLOPEDIA IN OMAGGIO.

L. 1.290.000

AMIGA 2000 NUOVA VERSIONE CON MONITOR 1084/S

L. 1.440.000

### SUPEROFFERTA PC 286/20

2 Mb di Memoria 1 Drive 3 1/2 L44 Mb  
1 Hard Disk 40 Mb 1 Monitor a Colori VGA  
1 Porta Parallela 2 Porte Seriali  
1 Mouse 1 Tastiera Estesa

L. 1.150.000

### SUPEROFFERTA PC 386/sx/25

2 Mb di Memoria 1 Drive 3 1/2 L44 Mb  
1 Hard Disk 40 Mb 1 Monitor a Colori VGA  
1 Porta Parallela 2 Porte Seriali  
1 Mouse 1 Tastiera Estesa

L. 1.500.000

TUTTE LE NOVITA' DISPONIBILI AI PREZZI MIGLIORI TELEFONA !!!

### STAMPANTI STAR SERIE LC

Star LC 20 B/N L. 350.000  
Star LC 200 colore L. 490.000  
Star LC 24-200 B/N L. 650.000  
Star LC 24-200 colore L. 750.000  
Star Ink Jet 80 col. L. 679.000

## PERIFERICHE - ACCESSORI - ESPANSIONI PER AMIGA 500 - 1000 - 2000

### DRIVE PER AMIGA ESTERNI ED INTERNI

Drive esterno per amiga con interruttore L. 129.000  
Drive interno per amiga 500 con tasto L. 119.000  
Drive interno per amiga 2000 L. 129.000  
Drive esterno con Apocalypse L. 169.000

### DIGITALIZZATORE AUDIO STEREO PER AMIGA

Eccezionale digitalizzatore audio stereo con volume d'ingresso regolabile e tempo di campionamento velocissimo, include molti applicativi, software in dotazione.

L. 99.000

### ESPANSIONI DI MEMORIA PER AMIGA

Espansione 512k L. 49.000  
Espansione 1Mb per A600 L. 139.000  
Espansione 2Mb con clock L. 280.000  
Espansione 4Mb con clock L. 440.000  
Espansione 2Mb ESTERNA L. 299.000  
Espansione 1Mb per plus L. 99.000  
Espansione 2Mb per 2000 L. 330.000

### ACCESSORI PER AMIGA 500

Interfaccia 4 Joystick L. 29.000  
Mouse selector L. 29.000  
Mouse chic microswitches L. 49.000  
Interfaccia Midi L. 49.000  
Prolunga per modulatore L. 20.000  
Prolunga per drive L. 30.000  
Penna ottica con software L. 29.000  
Pistola Gun Shot L. 99.000

### MONITOR

PHILIPS 8833 II L. 430.000  
COMMODORE 1084S L. 430.000

### NOVITA'

SCHEDA ACCELERATRICE PER AMIGA  
Scheda con microprocessore 68020 e coprocessore 68881 con clock di 25 Mhz, che ti permetterà di velocizzare tutti i tuoi programmi mantenendo la compatibilità.  
L. 299.000

### KICKSTART 1.3 SU ROM

L. 59.000

### NOVITA'

VIDEO STREAMER PER AMIGA L. 129.000

### GENLOCK PER AMIGA

Il Genlock e' un apparecchio che Vi permetterà di registrare, miscelare, distribuire le immagini video dell'amiga su un qualsiasi videoregistratore standard, ottenendo così immagini sensazionali.  
Plus L. 490.000 K090 L. 299.000

### NOVITA' INTERFACCIA VIDEO PER PC VGA/SCART

Questa interfaccia vi permetterà di collegare il vostro Pc a qualsiasi televisore dotato di presa scart mantenendo la compatibilità video.  
L. 129.000

TUTTI I PREZZI SONO INCLUSI DI IVA - GARANZIA DI UN ANNO SU TUTTI I NOSTRI PRODOTTI  
SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA MINIMO SPEDIZIONE Lire 75.000 - SERVIZIO RIPARAZIONI RAPIDISSIMO



DEMONWARE per Amiga

REVIEW

# Tearaway Thomas

**E' stato annunciato come il platform più veloce di tutti i tempi su Amiga. Vi ricordate di lui? No?! Massi, è Thomas: il cugino scemo di Sonic...**

Contrariamente a Sonic, Thomas non è un porcospino e ribaltando ogni più plausibile previsione è addirittura più scemo del suddetto. Com'è possibile direte voi! Nulla è impossibile a questo mondo, difatti nessuno di questi due esseri è in effetti il più bizzarro, il più batuffolone, il più peloso e il più pigro animale della terra. Escludendo quell'amorfo del mio gatto non rimane che una sola possibilità ed è inutile dirvi che si tratta di Giancarlo "trecento giorni all'alba" Calzetta.

Ma torniamo al gioco. Dicevamo appunto di Thomas e della sua parentela con Sonic. Cosa hanno questi due esseri in comune, oltre al fatto di essere entrambi odiosi? Ma la velocità, e che diamine! E nient'altro? Apparentemente no.

Bene, allora sarà successo pure qualcosa. Chessò io, una nuova pazza mente criminale intenta a conquistare il mondo. Oppure una fuga radioattiva che ha messo in pericolo gli abitanti di mezzo mondo. No eh? E vabbè, che ci posso fare io se c'è qualcuno su questo pianeta così stupido da avere delle crisi di gelosia per il successo avuto dal cugino e fare così un incubo in cui ci sono migliaia e migliaia di cristalli da raccogliere? Ma ve lo immaginate? Centinaia di migliaia di

cristalli sparsi in giro per una foresta, che se non raccoglierete sarà il vostro luogo di prigionia per l'eternità. Lo so!

E' un incubo che solo una mente contorta e danneggiata come quella di Thomas poteva avere. Ed ora, per colpa sua, voi vi ritrovate a dover impersonare questo strano animaletto tanto stupido quanto lo è la sua espressione da vero beota, e il vostro compito è quello di riuscire a raccogliere un certo numero di cristalli sparsi per ogni livello in modo tale che vi sia data così la possibilità di accedere a quello successivo.

Il problema è che dovrete nello stesso frangente di tempo raccogliere un'alta percentuale di cristalli (a voi il compito di scoprire quanti, io comunque vi consiglio di raccoglierne il più possibile...), trovare l'uscita, che molto spesso è situata in posti impensabili, e lottare contro il fattore tempo che tanto per cambiare è tiranno più che mai. Tanto per rendere le cose più complicate, ci saranno numerosi nemici decisi a rendervi l'esistenza impossibile, persino in un sogno. Per riuscire a svegliarvi da questo brutto, bruttissimo, incubo è infine inutile dirvi che dovrete superare tutti i livelli di tutti i mondi che per la precisione sono, facciamo un rapido conto... otto per cinque sommato alla radice cubica del numero dei peli di JH diviso la percentuale di volfranio arrugginito contenute nelle sigarette che vende il mio marocchino di fiducia... godziliardi e godziliardi.

Emanuele Scichilone



In effetti su questo gioco non c'è molto da dire: lo scopo lo sapete (anche se dubito che si tratti di un incubo...), i livelli sono tanti, è veloce, lo scrolling è fluido, la grafica è ok, povera di elementi, ma molto colorata, la musica di accompagnamento è buona e non fa crollare i nervi (e questo è un punto a favore, è già sufficiente il gioco in sé a farveli andare a pezzi...), in più è divertente, che volete di più? Beh, sì, è possibile interagire con i fondali, saltando su alberi e cartelli, arrampicandosi sulle funi (sia in verticale che in orizzontale, passando così direttamente per le cime degli alberi) e la cosa che attira di più del gioco stesso è forse il fatto di dover pensare in fretta quando ci si trova davanti ad un vicolo cieco o ad un ramo irraggiungibile con un normale balzo, e quindi plausibilmente la strada da seguire è un'altra. Cosa non mi convince? Il fatto che il gioco stesso ha un'aria alquanto scialba. In definitiva è ok e giocare è indubbiamente divertente, ma è povero di particolari grafici, che non rendono il primo impatto dei più felici. I programmatori della Demonware hanno fatto una scelta, velocità piuttosto che impatto visivo. Che sia quella vincente? A me non ha convinto del tutto.



**GLOBALE**  
**81%**

TECNICA: 😊  
GIOCABILITA': 😊  
INNOVAZIONE: 😞



**OCEAN per Amiga L. 49.900, PC L. 49.900**

Amici sportivi ecco a voi il seguito di WWF: WWF "scusate, WWF European Rampage. Sarà migliore del suo predecessore? Mah, leggete la recensione che forse è meglio.



Ricordo ancora chiaramente i giorni in cui aspettavo con trepidante attesa le quattro del pomeriggio per sintonizzare il mio televisore su Tele +2, dove Dan Peterson avrebbe commentato il mio programma preferito (naturalmente dopo Candy Candy): Wrestling Spotlight. Questo, naturalmente, fino a quando non hanno deciso di mettere a pagamento la cara emittente...

A quel punto fui colto dalla disperazione più profonda, le mie giornate così perfettamente programmate, si trovavano ora a dover gestire un buco di una intera ora: cosa fare in quel lasso di tempo? Il problema era grave, ma preferii non pensarci e recarmi nel mio soft center di fiducia.

Lì, in una bacheca notai la soluzione al mio problema, WWF della Ocean, lo conoscevo già da tempo in quanto grande frequentatore delle sale giochi, ma vederlo lì, in attesa solo di essere comprato e giocato, mi sembrava un sogno.

# WWF EUROPEAN RAMPAGE

TOUR



fatto il suo fatidico conteggio (sbattendo per tre volte la mano sul morbidissimo tappeto del ring). Ma veniamo finalmente al seguito di questo WWF Wrestle Mania: WWF European Rampage, in teoria, dovrebbe essere l'evoluzione del precedente, in cui dovrebbero essere apportate migliorie grafiche, l'impimento dei personaggi da utilizzare, migliore varietà di mosse.... Ho oppostamente utilizzato il condizionale perché le cose non sono andate esattamente così... invece



Lo comprai, e in men che non si dica lo inserii nel mio caro, fido Amigac: lo smanco di cominciare era tanto, ma appena vidi la scattosità dei movimenti dei vari Hulk Hogan e Ultimate Warrior, le eccessive facilità del gioco e la necessità di avere un joystick indistruttibile, lo sequegai ben presto nel dimenticatoio che tutti abbiamo in uno sgobuzzino apposito o, più facilmente, sotto il letto.

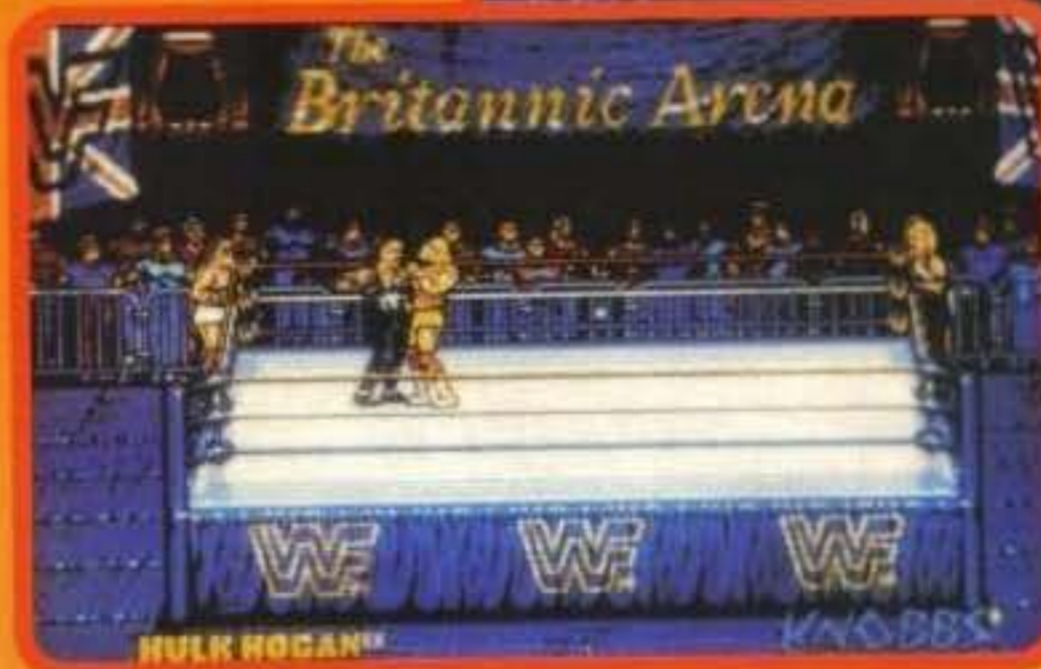
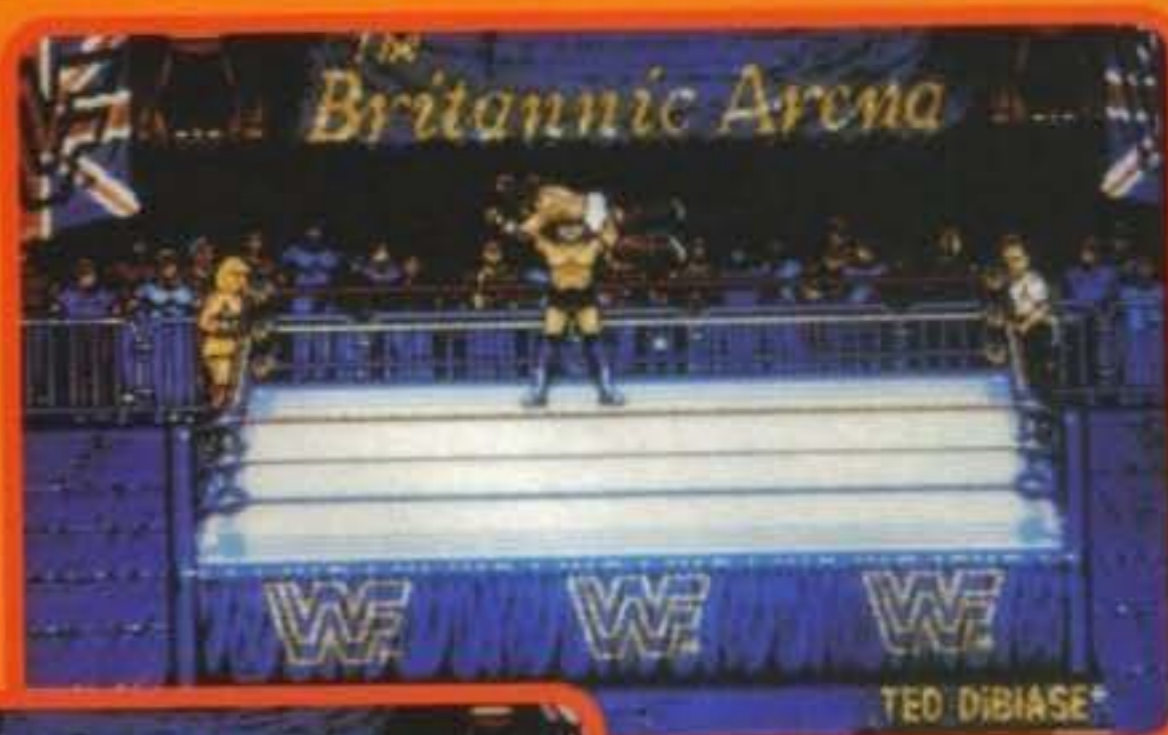
Ad ogni modo, per i pochi lettori che non sanno cos'è il wrestling mi accingerò ora a delinearne brevemente i tratti; questo "sport" vede due concorrenti fronteggiarsi in un ring: lo scopo principale dei due è in poche parole quello di farsi un mazzo tanto fino a quando uno dei due atleti non cade al tappeto stremato facendosi "schianare"; questi incontri, che per la maggior parte delle volte degenerano in vere e proprie risse, hanno la peculiarità di essere impressionantemente coreografati, ma anche completamente innocui, sia per i partecipanti, sia per la psiche dei telespettatori, infatti è più che palese l'innocuità della tenzone.

Questi incontri infatti, vengono seguiti da milioni di persone, non tanto per la violenza che ne scaturisce, ma più che altro per ammirare la resistenza e la forza fisica di questi colossi americani. L'incontro ha termine quando, come già detto in precedenza, l'avversario viene schienato e dopo che l'arbitro (più una figura simbolica che un vero arbitro) ha





caratterizzato da una scarsissima profondità; l'unico lato positivo è dato forse dalle dimensioni più realistiche rispetto alla precedente versione. Per quanto riguarda la parte sonora, si rimane piacevolmente impressionati nella schermata delle opzioni, e in particolare modo negli "inni" dei quattro wrestler che potrete scegliere a vostro piacimento (vi dirò in seguito chi sono); però, non appena si comincia a giocare, gli effetti sonori si riducono all'osso, limitandosi ad esprimere le cadute e il conteggio dell'arbitro (oltretutto digitalizzato abbastanza male). Arriviamo quindi alla preannunciata descrizione dei quattro personaggi che potrete scegliere: Macho Man, Ultimate Warrior, Hulk Hogan e Bret Hart. Nella schermata delle opzioni sono resi abbastanza bene, anche se non sono digitalizzati e a mezzo busto come in WWF Wrestle Mania; queste discrete schermate introduttive, però, sono destinate a perdersi nella nebbia immediatamente dopo aver iniziato a giocare, infatti gli sprite principali sono resi così male da sembrare convertiti direttamente da un Master System e incollati sul monitor dell'Ami-



a quella che può tagliare il giocatore usando gli stessi colpi. Le mosse a disposizione sono veramente poche, potrete contare infatti soltanto su una serie di pugni e di calci, con la caratteristica di una sola massa specifica per ogni atleta. Interessante la possibilità di scegliere se giocare da soli contro il computer, se fare pratica contro un avversario umano, oppure giocare in due nella stessa squadra e combattere il computer, ad esempio Hulk Hogan e Ultimate Warrior (voi e il vostro compagno) contro i Nasty Boys (la squadra computerizzata). Bisogna ammettere che grazie a questa opzione, la longevità sale parecchio, attribuendo così al prodotto un piccolo "ritardo di archiviazione" e quindi rallentandone la sua inevitabile fine... che sarà comunque ingloriosa.

Raffaele Sogni

## Amiga

Dopo WWF Wrestle Mania, la Ocean si rilancia nelle simulazioni sportive commercializzando il seguito del succitato titolo: WWF Europea Rampage. Il gioco, teoricamente, dovrebbe simulare lo sport più brutale degli ultimi anni, infatti vi vedrà protagonisti di una battaglia strepitosa contro le coppie più famose del wrestling. Fin qui tutto "bene", quindi, ma allora l'inghippo dev'è direte voi? L'inghippo c'è e si vede; innanzitutto la fattura tecnica del gioco è di media qualità; se si escludono le schermate di contorno è graficamente reso malissimo, il pubblico che assiste all'incontro è completamente statico, mentre gli sprite principali sono confusi e pessimamente animati; negativo anche l'aspetto della giocabilità, con il vostro personaggio che si muove claustrofobicamente all'interno del ring, letteralmente rinchiuso dall'avversario (i loro movimenti mi hanno ricordati quelli di Double Dragon sul sessantaquattro). La vostra partita infatti si riassume in una continua toccata e fuga, mentre quando vi andrà male, e verrete colpiti anche una sola volta, vedrete la vostra energia calare vertiginosamente. Per quanto riguarda la scelta dei personaggi, sono disponibili quattro wrestler, tutti con le stesse mosse a disposizione e una "mossa speciale" che varia da atleta ad atleta, un po' pochino, non vi pare?. Per concludere, un gioco che non me la sento proprio di consigliarvi, con l'unica riserva che forse, magari (chissà) potrebbe piacere a coloro ai quali è piaciuto tantissimo il primo WWF.

TECNICA: 😞 GLOBALE  
 GIocabilità: 😞  
 INNOVAZIONE: 😞 **68%**

## PC

Stesso discorso della versione Amiga, un gioco ben presentato che però non regge alla prova più importante: quella dell'effettiva giocabilità.

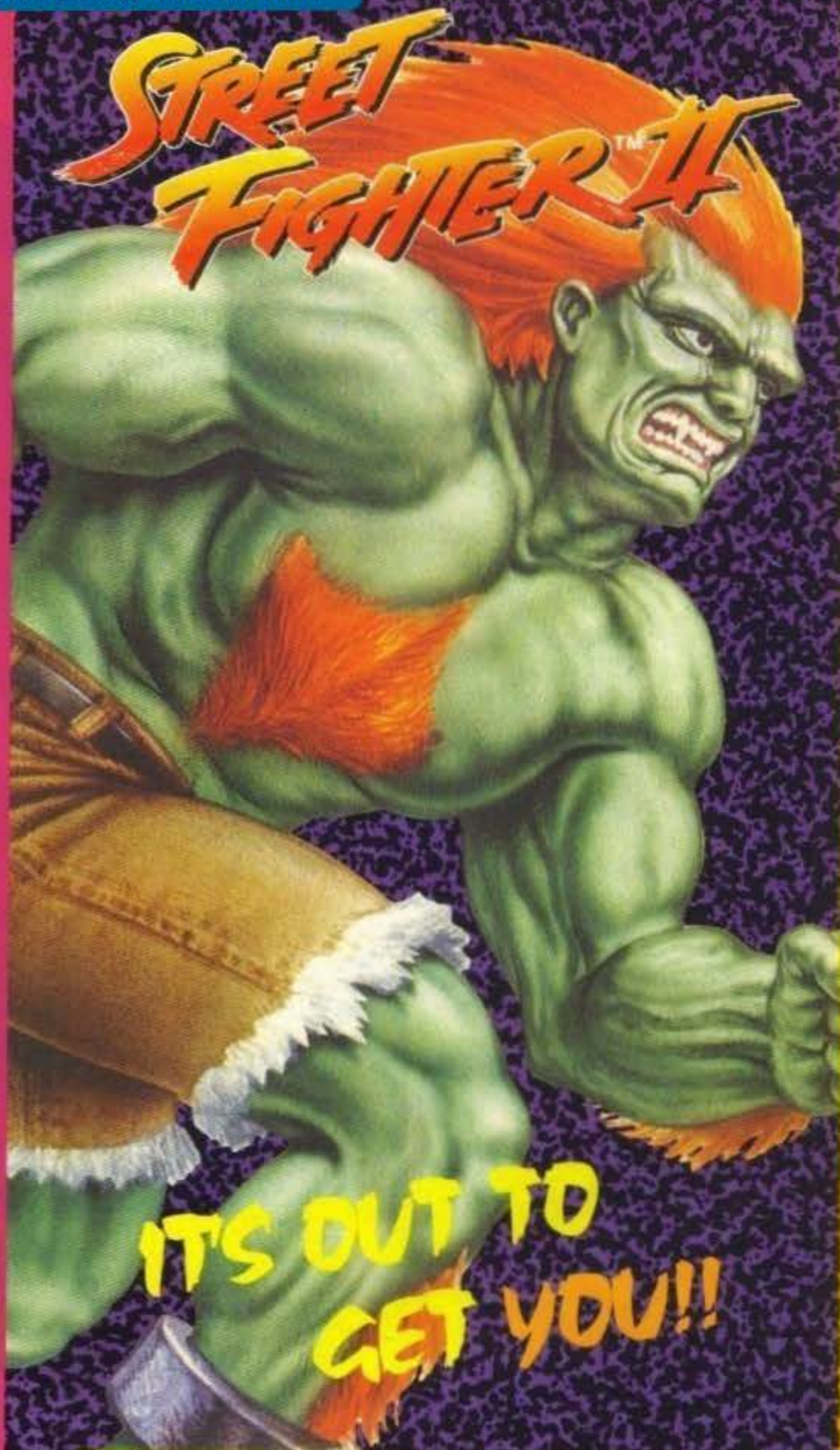
TECNICA: 😞 GLOBALE  
 GIocabilità: 😞  
 INNOVAZIONE: 😞 **68%**

ga. Il punto più dolente comunque non è la grafica o il sonoro, bensì la giocabilità; ebbene sì, infatti se nella prima versione un difetto era l'eccessiva facilità, qui le cose si capovolgono; pensate che già contro i primi avversari (i Nasty Boys), le cose si faranno molto difficili, ad esempio mi ha dato veramente fastidio il fatto che i Nasty Boys tolgano il doppio dell'energia rispetto





DIRETTAMENTE DALLE SALE GIOCHI!



IT'S OUT TO GET YOU!!

È GIUNTO IL MOMENTO DI METTERE ALLA PROVA LA TUA FORZA, LA TUA ABILITÀ. HAI LA STOFFA PER DIVENTARE UN VERO GUERRIERO DELLA STRADA?



CAPCOM USA

U.S. GOLD

C64 C	L. 29.900
C64 D	L. 29.900
AMIGA	L. 59.900
PC	L. 69.900

Street Fighter™ II ©1992 Capcom USA Inc. All rights reserved. Street Fighter™ II is a registered trademark of Capcom USA Inc. Manufactured and distributed under license from Capcom USA Inc by U.S. Gold Ltd., Units 23 Holford Way, Holford, Birmingham, B6 7AX.

LEADER  
DISTRIBUZIONE



US GOLD/SSI per PC

REVIEW

# SPELLJAMMER

COMPUTER GAME

## PIRATES OF REALMSPACE

Chi ha detto che lo spazio debba per forza essere solcato da corazzate ipertecnologiche e non da vascelli in legno e che una mazza ferrata o una catapulta non possano fare lo stesso lavoro di un folgoratore o di un cannone laser?

Chiunque fosse adesso sta rinchiuso tra le comode pareti imbottite di qualche reparto neurologico, ma, per nostra sfortuna, ha fatto in tempo a passare l'idea a quelli della TSR (quelli dei giochi di ruolo come D&D, per capirci) che ne hanno approfittato per creare uno degli scenari di AD&D di minor successo degli ultimi tempi, un universo in cui elfi, umani, maghi & Co. su vascelli spinti dalla magia possono avventurarsi in un universo più affollato di una svendita ai grandi magazzini: in una parola Spelljammer.

Sorvoliamo su razze, equipaggiamento e combattimenti che sono assolutamente identici agli altri giochi AD&D, anche i pianeti sono ridotti a delle normali città da visitare con i soliti negozi e taverne, con l'aggiunta magari di qualche astronavigando. Per spostarsi da un pianeta all'altro si può inserire "l'autopilota" stabilendo la destinazione sull'apposita mappa; possono capitare occasionali incontri (scontri) con altre astronavi (carine sono le descrizioni e le immagini di questi vascelli perlomeno originali): un sorta di sequenza "arcade" in soggettiva mentre sparate con balestre e catapulte verso il nemico o tentate di abbordarlo, etc.

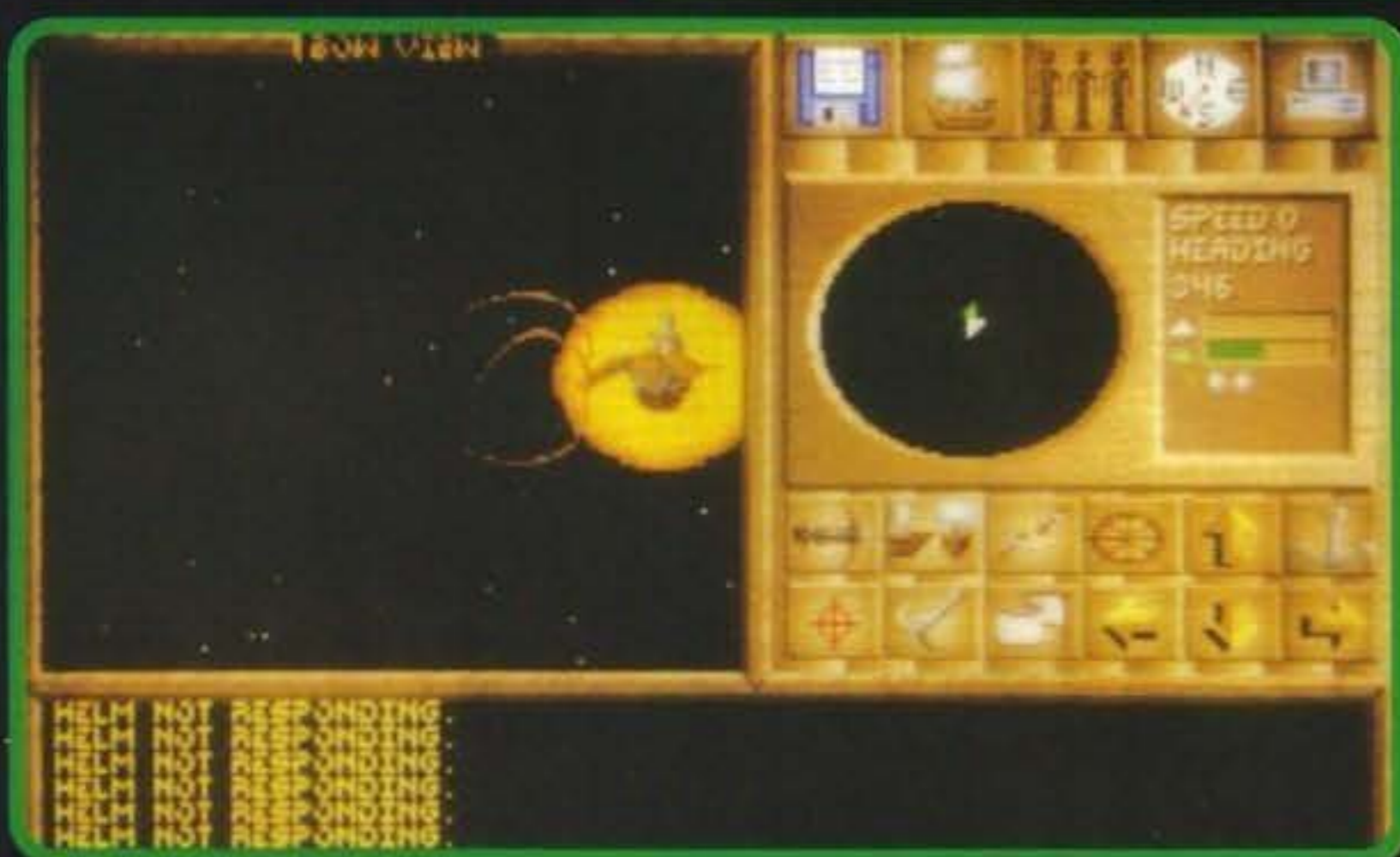
Lo scopo del gioco sinceramente non l'ho ancora compreso: probabilmente si tratta semplicemente di trasportare cargo di merci da un pianeta all'altro eseguendo qualche missione affidatavi, come la caccia a qualche astronave pirata, di quando in quando.

Spero sinceramente che la SSI faccia qualcosa di meglio con quel Dark Sun di prossima uscita di cui hanno promesso grandi cose, perché se penso che sia Spelljammer che Star Control 2 in fondo sono entrambi giochi di esplorazione e combattimento spaziale...

VF



BUT SIR, YOU HAVEN'T CHOSEN A DESTINATION.



HELM NOT RESPONDING.  
HELM NOT RESPONDING.  
HELM NOT RESPONDING.  
HELM NOT RESPONDING.  
HELM NOT RESPONDING.  
HELM NOT RESPONDING.  
HELM NOT RESPONDING.

## PC

Non ci credo: non è possibile che la SSI, dopo Buck Rogers, ci abbia riprovato con un altro RPG di ispirazione spaziale con risultati addirittura peggiori. Già lo scenario dell'originale da tavolo è moderatamente ridicolo e inutile con elfi, maghi e chierici che si prendono a mazzate su astronavi di legno tra pianeti di un sistema solare del tutto equivalente a un arcipelago di isole; scenari alla Wells o Verne tipo Space 1889 o Martian Dream hanno un fascino di gran lunga maggiore. La realizzazione, poi, è addirittura quanto di peggio si sia visto dalla SSI negli ultimi tempi. Non c'è praticamente avventura nel gioco e i viaggi tra i pianeti di questo sistema solare non sono che una mera giustificazione per le sequenze di combattimento delle navi, non è infatti possibile esplorare in maniera decente alcun pianeta: tutto l'universo è stato ridotto dalla SSI a un insieme di negozi, tempi, banche o taverne. Nei combattimenti "arcade" tra astronavi poco dipende dalla vostra abilità (grazie all'evolutive sistema di controllo) e molto dalla potenza della vostra nave e dagli skill dell'equipaggio. C'è anche la possibilità di andare all'arrembaggio della nave nemica e la battaglia si trasforma in uno dei soliti combattimenti tra personaggi, a mazzate ed incantesimi: il sistema delle opzioni è stato semplificato e la grafica ritoccata (per non dire peggiorata) ma lo spirito rimane assolutamente identico.

Tutta questa questa grazia vi viene fornita in un complesso di mediocre grafica statica (numeroso le digitalizzazioni ritoccate tipiche di chi ha poca voglia (o non sa) disegnare) e qualche animazione per viaggi e combattimenti nell'apposita (piccola) finestrella che per la complessità e la mole di lavoro richiedono almeno un 386 per girare in maniera decente (funziona comunque, a velocità ridotta, anche su un 286): Cybertech Systems, segnatevi questo nome, io non gli farei programmare neanche una lavastoviglie.

TECNICA: 😞 GLOBALE  
GIOCABILITA': 😞  
INNOVAZIONE: 😞 62%



SIERRA/DYNAMIX per PC



possono poi diventare 7 se il giocatore designato sarà così bravo da calciare la palla (che per la cronaca è ovale) in mezzo ai due enormi piloni posti alle due estremità del campo, come succede in pratica nel rugby. I punti possono poi anche essere conquistati con il calcio diretto in mezzo ai pali durante una normale azione di gioco (senza cioè aver necessariamente realizzato un touchdown), ma qualsiasi azione vogliate compiere dovete tener conto delle due regole fondamentali del football: la palla, quando è giocata (e cioè in movimento) non deve mai toccare terra, perciò

COMMIT TO ★ EXCELLENCE

FRONT PAGE SPORTS

# Football

**Vogliamo fare una recensione un po' diversa dal solito spiegone delle regole+breve occhiata al gioco+commento? Ok, eccovi serviti...**

Allora, innanzitutto un po' di regole per i molti non iniziati a questo sport (a volte la mia demenzialità tocca vette assolutamente inaccessibili per i comuni mortali): il mitico football americano, quello dei commenti spassosissimi di Dan Peterson, si gioca in su un appezzamento erboso (o sintetico) lungo 120 yards (1 yard=0,914 metri, NdProf. di Tecnica) e largo un tot (non sono mai stato tanto ferrato nel football americano), appezzamento che viene calpestato, a turno, da 22 giocatori (11 per squadra) scelti tra un massimo di 94 (47 per squadra), vestiti in modo da sembrare grossi ed indistruttibili come Robocop, e il cui scopo è quello di oltrepassare il limite della zona di campo avversario, entrando in suddetta zona con la palla in mano, in modo da mettere a segno un touchdown, che vale 6 punti. Questi sei punti

commetterete un fumble se toccherete la palla e non la tratterrete o un incomplete se l'ovale cozza contro il terreno senza essere intercettato o se viene bloccato da un avversario. Avete inoltre quattro azioni di gioco, chiamate down, (ognuna delle quali interrotta se il gioco produce una mischia con la palla ferma, se il giocatore portatore di palla esce dal campo o altre intrusioni simili) per avanzare di 10 yard, se non riuscite a percorrere tale spazio nei quattro tentativi la palla passerà agli avversari.

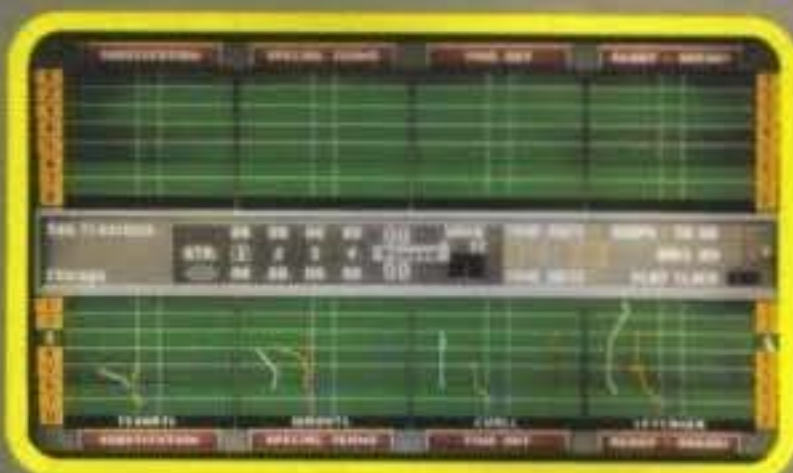
Bene, esaurita la prassi tecnico-sportistica passiamo ad esaminare più dettagliatamente questo Front Page Sports: Football, che dovrebbe essere il primo di una serie di giochi sportivi estremamente realistici (tanto che sulla scatola recita "so volete più reali-





avrete dovuto andare allo stadio la domenica pomeriggio"), il gioco si presenta subito alla grande, con una scatola estremamente accattivante e un manuale che associa tanto una pubblicazione specializzata per gli schemi e i metodi di gioco del football americano. Come tutti i giochi sportivi che si rispettino, una volta installato e caricato, vi offrirà le possibilità di buttarvi direttamente nella mischia con l'opzione quickstart, di giocare una partita d'esibizione o di impegnarvi direttamente in un intero campionato. Durante le partite vi sarà possibile decidere il tipo di gioco offensivo e difensivo, decidere le sostituzioni, chiamare i time-out in caso di problemi (che alle prime partite vi si presenteranno in quantità industriali). A seconda della vostra abilità potrete poi scegliere se fare semplicemente il coach, se dare anche il via all'azione o se controllare completamente il gioco, il che vi permetterà di evitare l'azione traumatica se non siete esper-

ti, ma soprattutto, se avete già una certa conoscenza in materia, di interpretare interamente gli schermi, i passaggi e i touch-down della vostra squadra. Se invece avete deciso di competere contro la squadra della lega nel campionato della NFL, allora avrete intanzitutto il calendario delle gare che dovrete disputare, sia in case che in trasferta, potrete decidere lungo tutto l'arco della stagione gli acquisti da fare e soprattutto gli uomini da mandare in campo e quelli da risparmiare per le gare cioè, avrete la possibilità di monitorare, anno per anno, i vostri giocatori, in modo da sapere quali randono e quali no, quali sono troppo vecchi e quali sono invece al culmine della loro carriera. Per ciò che riguarda invece il gioco d'azione vero e proprio evito di raccontarvi per filo e per segno le azioni che potrete condurre perché altrimenti vi annoiereste a morte, preferisco



piuttosto dirvi che il giocatore utilizzato in quel determinato scorcio d'azione verrà segnato da un cursore di colore differente dipendente dal possesso o meno della palla, che potete simulare ogni singolo aspetto del football americano, compresi i fini passaggi, che potete passare la palla in tutti i modi possibili immaginabili e che, soprattutto, se una determinata azione vi è piaciuta tanto la potrete salvare e rivedere più volte da nove diverse angolazioni o con il replay. Le ultime due note tecniche che tengo ad evidenziare sono: l'editor degli schermi, con il quale potete crearvi qualsiasi tipo di gioco vi venga in mente o la catastrofica marea di statistiche che vi tengono compagnia durante tutto il gioco. Davvero qualcosa di eccezionale.

Andy Orchesi



TECNICA:



GIOCABILITA':



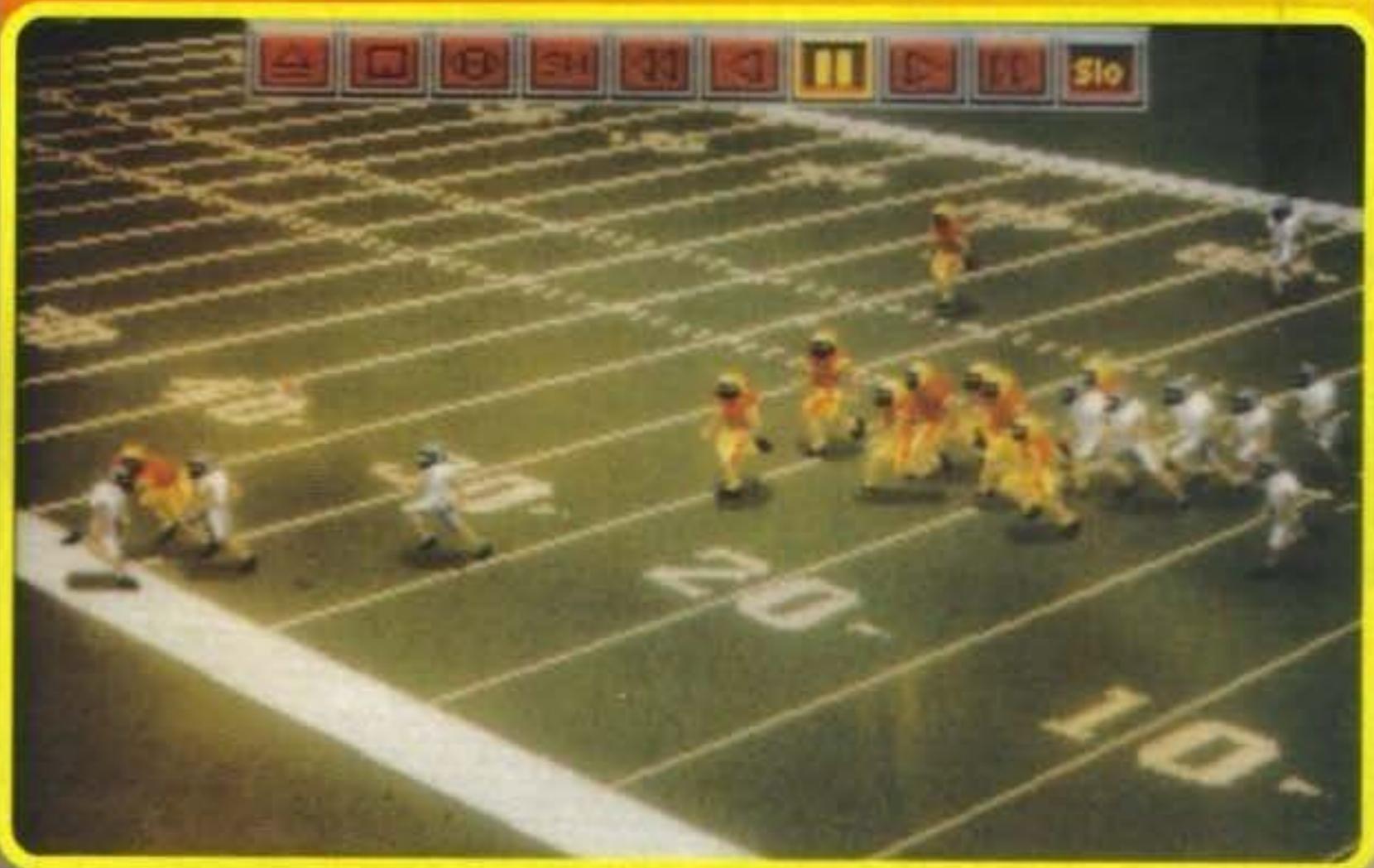
INNOVAZIONE:



**GALEALE**  
**91%**

**PC**

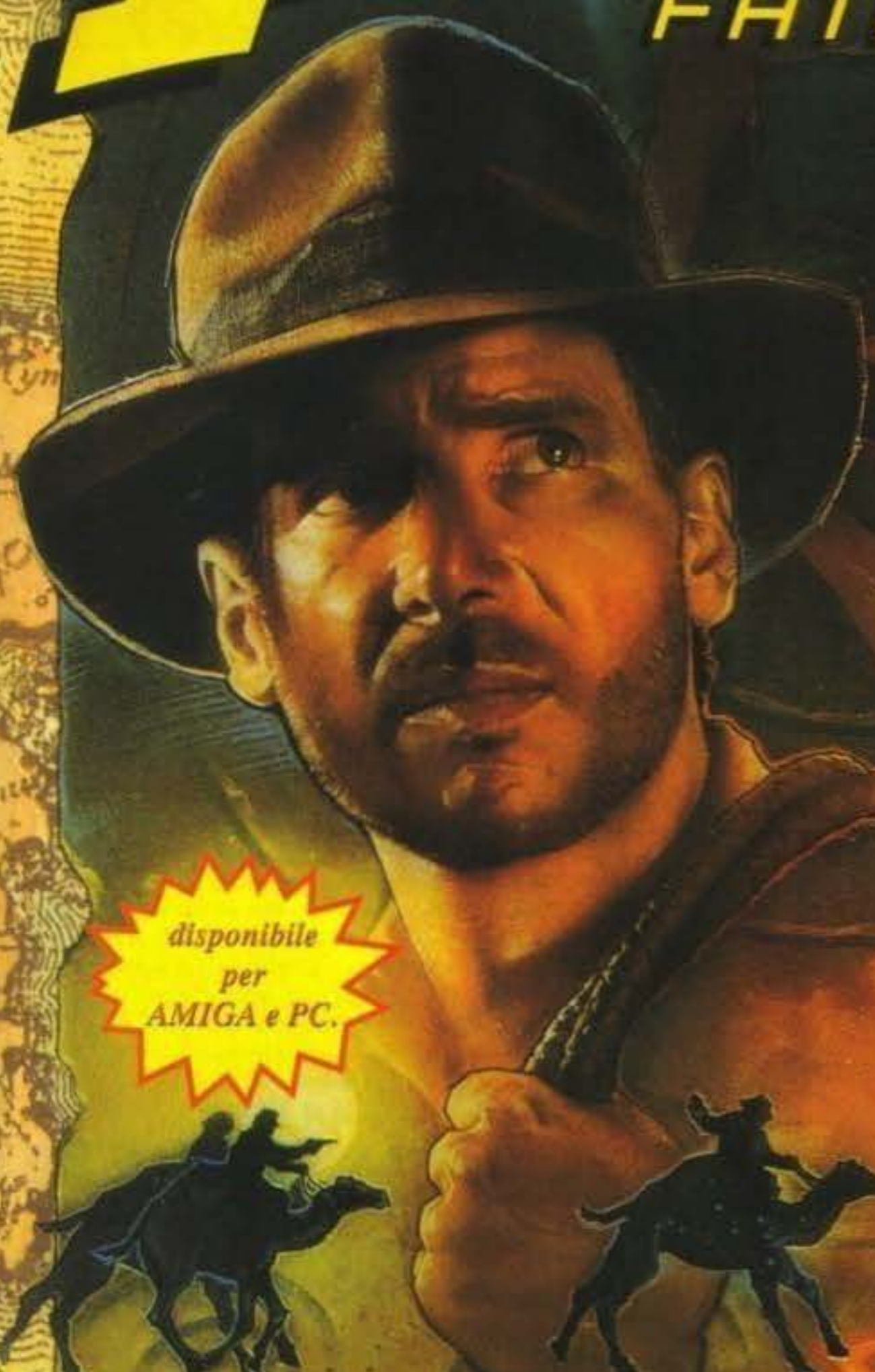
Dato che non ne ho parlato nella recensione veniamo alla parte puramente di programmazione, e cioè la grafica che è estremamente fluida, nella brillantezza del 256 colori, e soprattutto decisamente ben disegnata, e il sonoro che tutto sommato non è disprezzabile. Inoltre, altra caratteristica che non ho citato precedentemente, i fattori climatici e di superficie del campo non sono solo semplicemente considerati (ricordo che in giochi come Joe Montana o Mike Ditka il sole splendeva sempre e i campi erano tutti uguali), ma influenzano realmente sulle vostre giocate, rendendo viscido il pallone o permettendovi scatti più o meno repentini. Insomma, abbiamo di fronte il gioco che più di qualunque altro assicura l'idea di realismo e di perfetta riproduzione dello sport nazionale americano, e sicuramente gli appassionati di questa disciplina non possono assolutamente perderselo. A questo punto ho purtroppo un annuncio che potrebbe guastarvi la festa: i requisiti sono decisamente più che elitari. Per giocare a FPS: Football dovrete infatti avere un 386SX, 640Kb di RAM di cui 588 liberi, MS-DOS 5.0, 8 mega liberi sull'hard disk, una VGA e relativo monitor a colori, un drive da 1.44 o da 1.2 mega e sono fortemente consigliati 2 Mb di RAM con gestore di memoria espansa annesso, un mouse, un joystick (se volete giocare in coppia), una scheda sonora (Soundblaster, Pro Audio Spectrum o Roland), il file di caching SmartDrive. Se possedete tutto questo e vi lasciate sfuggire FPS: Football perdetevi davvero un capolavo-





# INDIANA JONES

and the  
**FATE of ATLANTIS**™



"IL FAMOSO ARCHEOLOGO E' TORNATO NELLA SUA AVVENTURA PIU' AVVINCENTE!"

disponibile  
per  
AMIGA e PC.



DISTRIBUZIONE ESCLUSIVA

**C.T.O.**



IN ITALIANO



INTERPLAY per PC



# CASTLES II

## SIEGE & CONQUEST™



**Vi piacerebbe tornare indietro nel tempo e diventare un conquistatore del trono bretone? No? Vabbé, ma visto che oramai TGM lo avete comprato potreste anche fare lo sforzo di leggervi pure 'sta recensione...**

Evitiamo noiosissime lezioni di storia britannica e veniamo al dunque: la Bretagna è senza un re, morto per le cosiddette "cause naturali", e naturalmente si scatena una furiosa lotta per la successione. In questa lotta siete ovviamente coinvolti anche voi e dovete darvi da fare per espandere il vostro piccolo dominio a tutte le terre circostanti, e soprattutto per diventare così famoso, potente e influente da essere nominato re. Allora, il gioco si presenta con una discreta interfaccia grafica costituita da un pannello contenente tutte le opzioni che vi servono, barre di status per le azioni consentite e, al centro, la mappa di gioco divisa in settori (corrispondenti alle province). Dato che sarebbe utile conoscere innanzitutto i propri mezzi la prima cosa da fare è controllare i tre pannelli principali, che sono il fulcro di tutto il gioco: il primo indica le quattro risorse primarie, e cioè l'oro, il cibo, il legno e il ferro. Ognuna delle province può fornire una unità di queste risorse (per esempio, la vedrete indicata da una lettera piazzata sullo stemma della vostra prima regione) per cui state attenti a consumare prima le risorse che potete produrre senza doverle comprare al mercato nero o attraverso contrattazioni (sempre) svantaggiose, ma soprattutto fate attenzione a non spreccarle, perché il tempo di rinnovo di queste materie prime è decisamente lungo. Il secondo pannello è quello riguardante le armate, che potrete, a scelta, rinforzare, mandare a combattere un popolo limitrofo al vostro, oppure che potrete dedicare ad un pattugliamento del vostro dominio; il terzo infine rappresenta i vostri rapporti diplomatici con i vicini e soprattutto con il Papa (una mano dalla Chiesa è sempre ben accetta). Una volta che vi sarete resi conto dei vostri possedimenti potrete dare un'occhiata alla mappa, dove noterete innanzitutto il vostro primo territorio, quello di partenza, e tutta una serie di regioni completamente sconosciute: sguinzagliate i più fedeli scout (sì, proprio quelli vestiti in maglione blu e calzoncini corti sia in piena estate e con un sole cocente sia d'inverno con 5 gradi sotto



zero) potrete scoprire le risorse delle province vicine, scegliendo così quali più convenienti da attaccare e quali contattare per stabilire un rapporto diplomatico. Comincia così la parte più dinamica del gioco, dove manderete le vostre armate a combattere, dove farete tagliare alberi, lavorare l'oro, scavare alla ricerca del prezioso ferro o produrre cibo ai vostri sudditi, e dove ve la vedrete con alleanze e giochi politici da libri di storia. Ma non è finita qui: per conquistare un territorio dovrete piazzare le vostre armate sul campo in modo da limitare al massimo le perdite e in modo da risolvere la battaglia il più velocemente possibile (tranquilla, se non amate la parte di strategia guerresca potete eliminarla dal menu iniziale delle opzioni) e una volta invasa la regione desiderata potrete costruirvi un castello, disegnato con l'ausilio del mouse e dei pezzi (mura più o meno alte, torri quadrate, torri rotonde, porte levatoi, ecc. ecc.) forniti dal programma. Questo è il corpo principale del gioco, che come vi ho già anticipato vede la sua fine quando diventerete



re o, se sarete meno abili, quando perderete tutti i vostri territori, ma ci sono alcuni particolari aggiuntivi sicuramente degni di nota: innanzitutto una serie di trame comprendenti accordi con un determinato principe, matrimoni di figlie e nipoti con conti e baroni vari e tradimenti che portano il gioco aldilà del solito wargame; durante il gioco, in occasione di eventi come guerre, vittorie, sconfitte, matrimoni, in un riquadro dello schermo potrete gustarvi dei fortissimi film in bianco e nero (vere e proprie sequenze digitalizzate con attori veri) lunghi alcuni secondi e davvero sorprendenti.

Andy Orchesi



Da come ne ho parlato sembra che questo Castles 2 sia il top del suo genere, ma non è così. La prima cosa da dire è che la parte strategica nei combattimenti è completamente assente, essendo assolutamente ininfluente sul risultato dello scontro. A meno che non mandate le vostre truppe allo sbaraglio vi accorgete presto che essere in vantaggio numerico, anche se di poche unità, significa vittoria assicurata, e questo non è certo il massimo della vita (soprattutto quando si è in deficienza di forze!) per chi cerca un minimo di sfida. Poi le risorse spariscono alla velocità della luce considerando che l'oro lo spendete tutto in un paio d'anni tra trattati coi vicini (che in cambio della pace esigono sempre e solo del denaro, al posto di una più realistica collaborazione reciproca o qualcosa di simile), il cibo se lo pappano in un batter d'occhio le truppe, e il ferro e l'oro ve lo rubano puntualmente dei ladri che riescono ad infiltrarsi con una cadenza quasi periodica nei vostri possedimenti. La grande difficoltà nel controllare adeguatamente l'andamento della partita è quindi il particolare più frustrante: rivolte, furti, fregature al mercato nero sembrano assolutamente inevitabili, e questo incide davvero troppo sulla giocabilità. Ai patiti del genere potrà sicuramente interessare, ma non ha tutte le carte in regola per diventare un classico.



TECNICA: 😊  
GIOCABILITA': 😊  
INNOVAZIONE: 😊

**GLOBALE**  
**81%**



**DEMONWARE/DMI per Amiga**



**Morto un pianeta se ne fa un altro. Questo è quello che deve aver pensato la confederazione stellare quel maledetto giorno...**



# EXODIUS

## 3010: THE FIRST CHAPTER

O perlomeno qualcosa di simile, visto che per l'anno tremila e dieci è previsto il più grosso esodo di massa mai concepito prima!

Mi spiego meglio. Siamo appunto nel primo decennio del terzo millennio e il nostro beneamato pianeta è sull'orlo del suicidio(?!?). Difatti la razza umana, a causa dei migliaia di esperimenti chimici e termonucleari, ha compromesso l'equilibrio dell'ecosistema al punto tale che la nostra beneamata terra s'è sentita costretta a lanciare un ultimatum: "o ve ne andate fuori dai piedi per tre o quattro milioni anni, giusto il tempo di purificarci da tutte quelle schifezze che mi avete appiccicato, o io mi autodistruggo, e con me... voi!". A questo punto la confederazione stellare decise che era giunto il momento di fare qualcosa, anche perché, parliamoci chiaro, non è che la vita fosse poi una vera e propria comodità. Tanto per intenderci la situazione era un po' quella che viene narrata in Dominion, ovvero: solo per uscire di casa era necessario indossare la maschera antigas. Così non si poteva più andare avanti e allora venne affidato a voi, comandante supremo dell'armata interstellare, l'incarico di formare un equipaggio di dieci uomini e dirigerli là dove nessun uomo era mai giunto prima... ehm non proprio, comunque il concetto è quello, e cioè trovare un pianeta abitabile.

A questo punto entrate in scena voi, a bordo di una gigantesca astronave al quale l'Enterprise a confronto sembra un moscerino. Lo schermo di gioco è diviso in quattro parti: in basso a sinistra il pannello di controllo di cui parleremo più avanti; in alto a sinistra il radar, per il quale mi sembra superfluo fornire delle spiegazioni; in alto a



destra un radar speciale che visualizza sul monitor gli oggetti alieni nelle vicinanze; mentre in basso a destra c'è il computer di bordo che fornisce suggerimenti quando fate qualcosa di sbagliato o che chiede d'introdurre dati relativamente a quello che state facendo (capirete giocando...). Tornando invece al pannello di controllo, beh è diviso in otto voci: Pilots, Engine, Laboratory, Products, Equipment, Message, Load e Save. Quanto riguarda le ultime due, poco da dire: opzioni di caricamento e sal-





Amiga

vataggio posizione di gioco; per le altre invece, è doveroso (se non indispensabile) fornirvi alcune indicazioni, giusto quanto basta per farvi capire che tipo di gioco si tratta. La prima voce, Pilots, serve per scegliere tra una schiera di cinquanta piloti, ognuno con diverse caratteristiche (distinguibili tra aggressività, intelligenza, forza e coraggio), i vostri dieci piloti da comandare, e tra l'altro questa è la prima cosa da fare durante il gioco; la seconda serve a tenere sottocchio l'efficienza del motore principale, in ogni sua singola parte, e se si rivela necessario provvedere alle riparazioni, scegliendo inoltre il materiale che ritenete più adeguato per quella riparazione (ferro, argento, oro, uranio, o che so io...). La voce Laboratory rappresenta appunto il laboratorio

succedervi di tutto, come essere attaccati o avvicinati da degli alieni, potete trovare un pianeta da visitare, degli asteroidi stracolmi di metallo prezioso da estrarre e sfruttare, eccetera eccetera), si entra nella cosiddetta fase alla Wing Commander, Elite e company, in cui prendere il controllo di una navicella e affrontate la missione.

A questo punto tocca veramente a voi...

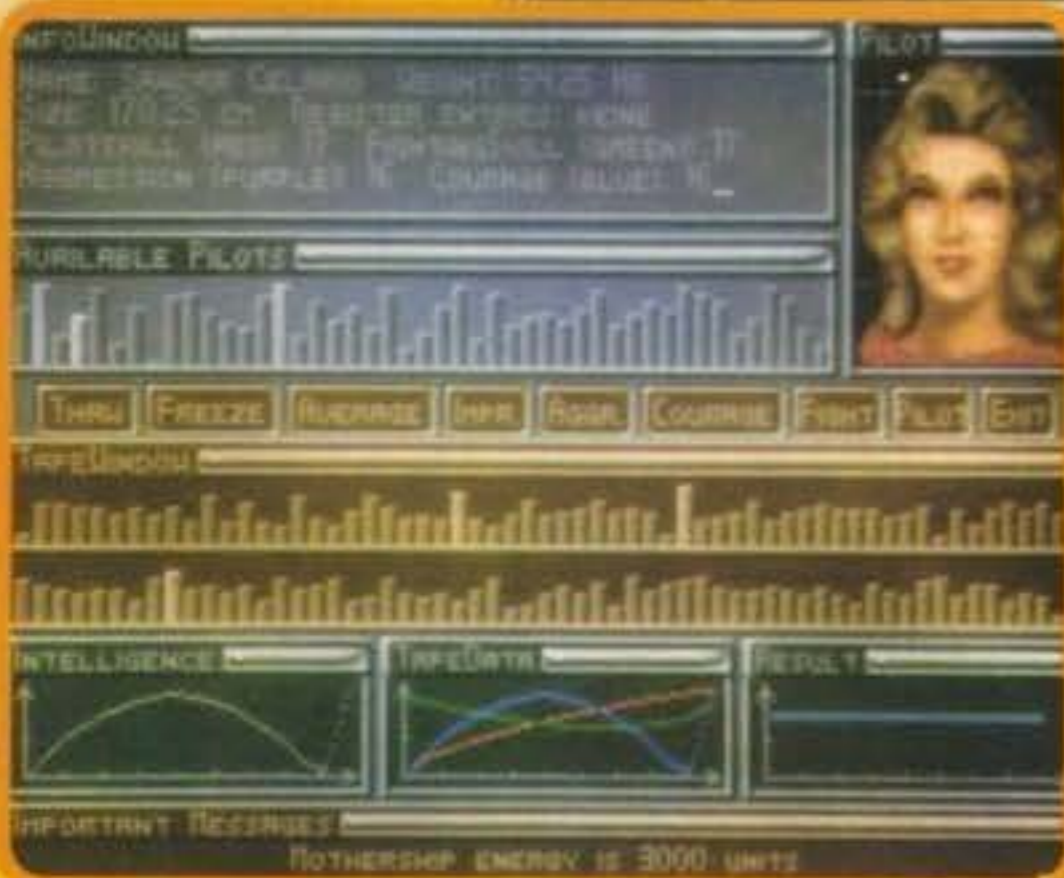
Emanuele Scichilone

Si tratta indubbiamente di uno di quei giochi che senza manuale risultano praticamente impossibili da decifrare (dal momento che anche con le istruzioni non è poi troppo chiaro). La cosa presenta comunque i suoi pregi e i suoi difetti. Cominciamo da quest'ultimi: il gioco all'inizio risulta inevitabilmente assai poco istintivo e molto macchinoso da digerire, ma vi assicuro che è solo questione di amarsi di un po' di pazienza (tanta pazienza...) e studiare attentamente i vari paragrafi, perché altrimenti non c'è nulla da fare. Dopo aver superato la fase iniziale, l'interfaccia utente, realizzata con un sistema punta e clicca abbastanza comodo, si rivela facile da utilizzare per il proseguimento del gioco, anche se sono presenti, come in ogni simulatore che si rispetti, un sacco di tasti funzioni per attivare i vari tipi di armi, lo zoom "in" e "out", mandare in panne i sistemi radar dei nemici, attivare il pilota automatico, l'autodistruzione, ecc. ecc. Per quanto riguarda invece la fase di combattimento tridimensionale nello spazio non siamo certo ai livelli di Wing Commander, con una dimensione dello schermo piuttosto ridotta e una azzurrina monotonia del fondo stellato, anche se nel complesso abbastanza funzionale. Exodus risulta quindi nel complesso un gioco abbastanza anomalo,

che potrebbe far impazzire gli estimatori di Millennium 2.2, ma sicuramente troppo ostico per la grande massa di giocatori facilmente spazientibili.

GLOBALE  
83%

TECNICA: 😞  
GIOCABILITA': 😞  
INNOVAZIONE: 😊



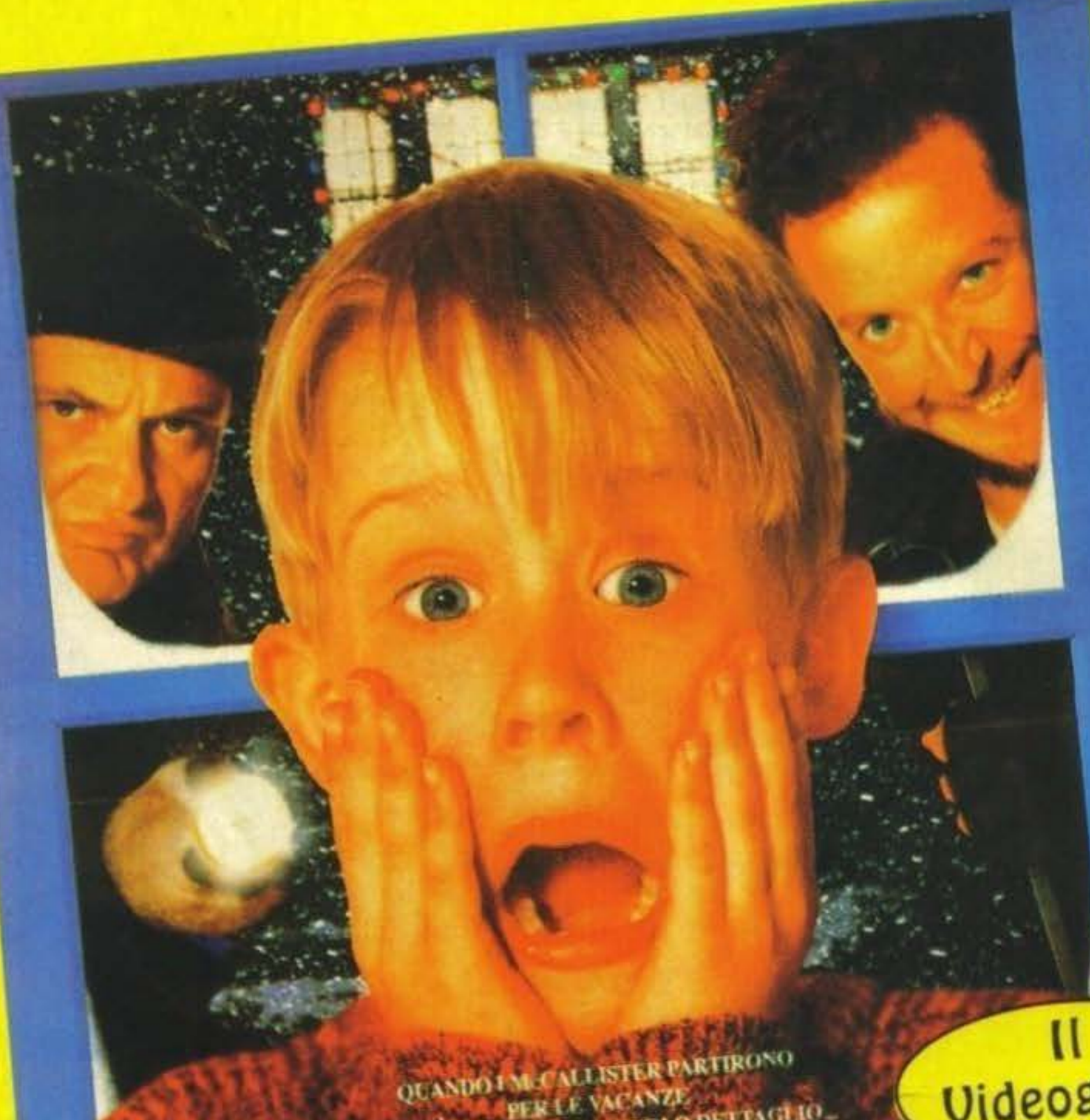
dell'astronave, al cui interno è possibile generare reazioni varie che, statene pure certi, vi serviranno per proseguire durante il gioco. Products è una voce fondamentale per il proseguimento del viaggio (o almeno per iniziarlo), difatti qui potrete, una volta raccolto il materiale necessario, produrre i vari tipi di armi, ma soprattutto le navicelle d'esplorazione (senza quelle col cavolo che entrerete nella fase interessante del gioco). Equipment è la sezione che prelude alle "uscite" dei singoli piloti, difatti ad ogni astronave dovrete abbinare un pilota, quindi equipaggiarla con l'armamentario che avrete nel frattempo costruito, farle eventualmente trasportare qualcosa e ripararla nel caso che rientri danneggiata da una missione. Message, infine, vi dà la possibilità di comunicare con le astronavi o le postazioni aliene.

A questo punto, una volta scelti i piloti, costruite le navicelle, averle equipaggiate e scelta una situazione d'affrontare (mentre eseguite le varie fasi di preparazione può





# VERSIONE ITALIANA



QUANDO I M.CALLISTER PARTIRONO  
PER LE VACANZE  
DIMENTICARONO UN PICCOLO DETTAGLIO...  
KEVIN

Il Videogioco

## MAMMA, HO PERSO L'AEREO

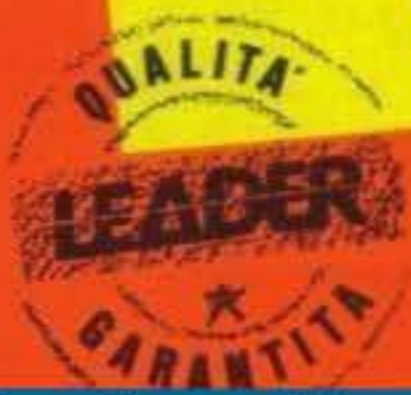
UNA COMEDIA DI FAMIGLIA SENZA LA FAMIGLIA

ARRIVA SUI VOSTRI COMPUTER

### PC

SCHEDE GRAFICHE:  
EGA/Tandy (16 colori) o VGA/MCGA (256 colori).  
RICHIESTE:  
640K e MS-DOS 2.1 o superiore.  
RACCOMANDATO: JOYSTICK.  
SUPPORTA: Ad Lib Sound Card, Roland LAPC-1,  
Sound Master e Sound Blaster.

LE DIVERTENTI AVVENTURE DI KEVIN, DIMENTICATO A CASA DAI GENITORI PARTITI DI FRETTA E FURIA PER LE VACANZE. NELL'ENORME CASA SI SONO INTRUFOLATI DUE LADRI, HARRY E MARV. 'ARMATO' DI IMMAGINAZIONE E DI UN FUCILE AD ARIA COMPRESSA DEVI MANDARE ALL'ARIA I LORO PIANI SEMINANDO, DALL'ATTICO AL SEMINTERRATO, TRAPPOLE DI OGNI SORTA.



COMPUTER PROGRAM © COPYRIGHT 1991 INTRACORP, INC. ALL RIGHTS RESERVED. HOME ALONE TM AND © 1991 TWENTIETH CENTURY FOX FILM CORPORATION. ALL RIGHTS RESERVED. ALL OTHER TRADEMARKS ACKNOWLEDGED.



ACCOLADE/CAPSTONE per PC L.89.900

# AN AMERICAN TAIL®

Alla maggior parte di voi il nome Don Bluth farà venire in mente la saga di Dragon's Lair e Space Ace, ovvero i lasergame per eccellenza. Ma lo sapevate che è uno dei più grandi disegnatori cartoonistici di tutti i tempi? E che ha tirato fuori capolavori del calibro di: "Alla ricerca della valle incantata", "Fievel sbarca in America" e "Fievel alla conquista del West"?

**Suppongo di sì.**

La sua carriera è iniziata presso gli studi della Walt Disney e, dopo un lungo rodaggio, Don Bluth si è staccato dalla suddetta casa per lavorare in proprio. Oltre ad aver disegnato appunto le sequenze animate per i più famosi lasergame mai comparsi in sala giochi (e sto parlando di quasi dieci anni fa), ha iniziato a realizzare quelli che poi divennero dei veri e propri indimenticabili capolavori d'animazione cinematografica.

Le ultime sue due fatiche, guidate dal genio di Steven Spielberg, riguardano appunto le avventure del topolino più coraggioso dell'ultimo decennio: Fievel. Questa volta però, al contrario di come si poteva pensare, la conversione su computer non è stata affidata alla Readysoft (casa di software canadese che s'è preoccupata della conversione su computer di tutti i precedenti titoli), bensì alla Capstone.

Come facilmente presumibile da simili premesse An American Tail non è un lasergame, ma un'avventura grafica.



A questo punto entro in scena io (Elo), non nel gioco, ma nella recensione tontoloni (in tono affettuoso): Shin mi ha ceduto la tastiera poiché la sottoscritta in fatto di cartoni animati la sa lunga (li ho visti tutti godziliardi di volte)... Fine '800, un topolino, la sua famiglia, un solo grande sogno: l'America (potrà sembrare un inizio un po' pomposo, però è già un inizio). I Mousekewitz erano partiti dalla Russia per il Nuovo Mondo, per la terra dove i sogni si avverano, la terra dove le strade sono lastricate di formaggio e, soprattutto, dove non ci sono gatti; o perlomeno questo era quello che pensava "papa". Durante il viaggio l'allegria famigliola incappa però in una brutta tempesta, e il piccolo Fievel viene scaraventato in acqua, riuscendo fortunatamente ad entrare in una bottiglia e a salvarsi. La sua famiglia lo crede morto e nella desolazione più totale arriva a New York. Il topolino si ritrova così solo in terra straniera, ma trova subito un amico: un piccione francese che vive vicino alla statua della libertà, e che lo porta da un ratto che dovrebbe aiutarlo. Dico dovrebbe in quanto il suddetto ratto non è un amico, ma un imbroglione che ha come unico scopo quello di derubare ai ricchi (e anche ai poveri), è



uno senza pregiudizi per dare a se stesso (oh! animo nobile). Sto brutto sorcio invece di aiutare Fievel lo vende e, successivamente, lo imprigionerà, quando il topolino verrà a scoprire che non è un topaccio ma un gattaccio travestito. Il nostro piccolo eroe riprenderà allora l'affannosa ricerca della sua famiglia, troverà amici e nemici, amici fra i nemici e nemici fra gli amici, a sua volta poi aiuterà gli altri a vincere la loro battaglia contro i gatti, che, contrariamente a quanto aveva detto "papa", ci sono e sono pure tanti.

Validi amici del nostro Fievel diventano subito due topi geniali e un gattone (tanto grosso quanto simpatico), e insieme costruiscono una temibile arma segreta, in grado di sconfiggere i gatti. Il nostro piccolo amico che, scusate il poco tatto, si porta dietro una sfortuna apocalittica, riesce a passare da un grosso guaio in uno anche peggiore...

Comunque, alla fine lui e tutti i suoi amici riusciranno a bottere i gatti e a spedirli in Cina, la famiglia dei Mousekewitz si riunirà e tutti vivranno felici e contenti.

Vivranno felici e contenti? Ma siete fuori di testa? Secondo voi come si fa a stare tranquilli quando ci si trova alle prese con un topolino rompiscatole che ha come divertimento quello di fare uscire pazzi (carino "uscire pazzi" mvero?) tutti quelli che lo circondano. Voi pensavate che fosse finita, e invece no; la simpatica famigliola prende il treno e se ne va nel West, qui incontrano niente popodimenoche i gatti contro cui avevano combattuto a New York, questi li separeranno, daranno loro la caccia, e... la tiritera ricomincia daccapo.

Emanuele ed Eloisa Scichilone



PC

Io rimango sempre dell'opinione che Fievel sia un tantino sfigato, comunque... Come avrete capito il gioco si basa sui due film di Don Bluth. Il riprende "parò-parò" e, a voler essere sinceri, non combina un granché. Difatti An American Tail è un graphic-adventure molto graphic e poco adventure, caratterizzato da un'interfaccia utente tanto semplice quanto squallida, in quanto dopo pochi secondi di gioco ci si rende conto di come le poche azioni disponibili, gli enigmi abbastanza semplici e un'interattività alquanto bassa rendano quest'avventura molto poco giocabile e altrettanto scarsamente "interessante".

Grafica e sonoro sono fatte bene, essendo digitalizzate dai cartoni originali (molto belli e d'effetto quindi i fondali, ma animazioni quasi zero). Il gioco risulta quindi molto simile al cartone animato e soprattutto per chi l'ha visto bisogna dire che l'atmosfera c'è tutta, ma il problema è proprio questo: è troppo un cartone animato (anzi è più una serie di belle immagini) e poco un gioco.



TECNICA: 😊 GLOBALE  
GIOCABILITÀ: 😞  
INNOVAZIONE: 😊 76%



# Db Line srl

V.le Rimembranze, 26/c  
21024 Biandronno (VA)

Tel.0332.767270ra

Fax.0332.767244

VOXonFAX 0332.767360

## Riservato ai rivenditori

SI RICERCANO AGENTI PER ZONE LIBERE

**VOXonFAX:** Dal telefono del vostro fax chiamate lo 0332.767360. Vi risponderà VOXonFAX che Vi fornirà in automatico 24/24h informazioni sui ns. prodotti. Tutte queste

## LA TECNOLOGIA NEL COMMERCIO

informazioni verranno inviate automaticamente al vs. apparecchio fax. DOCUMENTI DISPONIBILI:  
**Informazioni sui servizi offerte ai i rivenditori. Listino completo rivenditore- Offerte speciali e promozioni - Servizio Novita'- Effettiva disponibilita' di magazzino** (aggiornata ogni 2 ore.) - **Immagini dei giochi venduti.**  
Richiedete il vostro codice di accesso chiamando lo 0332.767270 o inviando un fax con i dati della vostra attivita' allo 0332.767244.

**Db Line, insieme a:**

2 Company USA

1 Company di Taiwan

2 Company Giapponesi

2 Company di Hong Kong

**E' PRONTA LAVORARE  
CON VOI**

**-IMPORTAZIONE E DISTRIBUZIONE DI  
CONSOLES-VIDEOGAMES-ACCESSORI**

-CONSEGNE 1/2 corriere in tutta Italia.

-SERVIZIO NOVITA' 1/2 fax settimanale

-ASSISTENZA TECNICA

-CONSULENZA NELL'ACQUISTO

-NESSUN VINCOLO DI QUANTITA'

**-TUTTI I GIOCHI SONO ORIGINALI**

**CONTATTATECI.**

# IL CURSORE

**PC SLIM Commodore 80386 SX 25MHz**  
HD 120MB 2MB Ram 1.44 FDD SVGA Mouse  
Lit.1.250.000

**PC Desk Top Commodore 80486 DX 33 MHz**  
HD 120MB 4MB Ram 1.44 FDD SVGA Mouse  
Lit.2.190.000

Tutti i computer Commodore sono compresi di MS-DOS 5.0,  
montano microprocessori INTEL (DX) e scheda  
audio add lib compatibile in omaggio

Attenzione se hai un Pc assemblato eseguiamo  
la sostituzione della vecchia piastra madre  
Chiedi il preventivo

**AMIGA 3000 25/50**  
Lit.2.290.000

Solo su prenotazione  
affrettatevi offerta limitata

## AMIGA 1200

Microprocessore 68020 14MHz 2MB Ram (Chip)  
FDD 880KB - 256.000 Colori (modo HAM)  
Nuovo Kick Start 3.0 Italiano  
Lit.790.000

Attenzione a tutti i possessori di Amiga 500 Plus o A600  
Espansione 1MB Lit.149.000 in regalo KickStart 1.3

## Continua la permuta dell'usato

Commodore 64 con registratore Lit.50.000  
Floppy Disk Drive 1541 II Lit.50.000  
Amiga 500 1.3 1MB Ram Lit.200.000  
Amiga 500 Plus Lit.250.000  
Amiga 600 Lit.250.000  
Amiga 2000 (Rev.6.2) Lit.280.000  
Amiga 3000 25/50 Lit.1.000.000  
Megadrive Lit.100.000

Tutti i prezzi sono IVA Compresa

**IL CURSORE P.zza Martiri della Libertà 7/b - 20026 Novate Milanese**  
Tel.02-3548765-3544283 Fax 02-3544283 - Chiuso il Lunedì mattina



AZEROTH per PC

# INSPECTOR GADGET



Sapete chi è l'ispettore di polizia più svitato e pasticciatore? Colombo? Clouseau? Zenigata? Sbagliato! E' lui, il mitico ispettore Gadget, quel tizio tutto snodabile, protagonista di una divertente serie di cartoons, corredato dalla testa ai piedi di una miriade di congegni tanto assurdi quanto ridicoli. Dopo i cartoni animati, ecco un'insolita avventura dinamica che lo vede protagonista.



Ok ragazzi, vi confesso che quando Max mi ha assegnato la recensione di questo gioco sono rimasto per circa trenta secondi in uno stato di semi-incoscienza, completamente attonito con lo sguardo fisso nel vuoto. Perché mi chiedete voi? Ma come perché? Il mio sbalordimento era provocato dal fatto che il protagonista di questo adventure è proprio lui, Gadget, detto anche l'ispettore multimediale, quello che a comando tira fuori dal suo impermeabile tutto-fare (calme ragazze niente di sconcio all'orizzonte!) un CD-ROM, un CD-I o più semplicemente... la versione al silicio delle sue roccambolistiche avventure.

Dunque, la trama non è sicuramente delle più originali; i cattivoni di turno sono il perfido MAD, eterno avversario del nostro prode Gadget e un certo Dr. Claw. Queste due menti diaboliche hanno deciso di rapire sei delegati delle Nazioni Unite per sconvolgere i piani segreti che l'ONU stesso aveva deciso di attuare contro di loro. Per salvare i sei poveretti la polizia americana affida il difficile caso al suo agente migliore: l'infallibile ispettore Gadget... TADDDAAA!!! Se siete dei fans sfegatati del cartone avrete presente una cosa fondamentale: il nostro baldanzoso personaggio è veramente un gran pasticciatore, ma ha la grande fortuna di avere una nipote incredibilmente in gamba, Penny, pronta ad accorrere in suo aiuto anche nei casi più complicati. Penny a sua volta è coadiuvata da un compagno intelligente e quantomai insoliti: un cane dai comportamenti umani che nel cartone si chiamava (mi pare) Fido, ma che nel gioco prende il nome di Brain.

Per aiutare a togliere dai guai il vostro nuovo zio adottivo dovrete impersonare ambedue i personaggi, alternandoli grazie a una utile icona presente nell'interfaccia utente. Visto che l'ho citata non mi posso astenere dall'illustrarla. L'interfaccia di interazione è del tipo punta e clicca, ed è costituita da nove icone ognuna corrispondente a una precisa azione. Abbiamo quindi le classiche icone "vai", "parla", "prendi", "dai", "usa" e "guarda"; in aggiunta è presente l'icona che vi permette di intercambiarsi con Brain, quella per chiedere aiuto



al capo di Gadget e infine l'icona che vi dà la possibilità di consultare il vostro computer portatile. Attivata quest'ultima potrete controllare e azionare tutti i vari congegni di cui Gadget è dotato (ombrello che esce dal cappello, pattini turbo, dito-laser tipo superman...) e quindi gustarvi la scenetta che il vostro beneamato zio interpreterà con tale aggeggio. L'aspetto grafico è sicuramente uno dei punti forza dell'intero prodotto: la VGA è stata utilizzata egregiamente e i 256 colori sono un vero spasso per gli occhi, per non parlare poi dello stile grafico che può essere considerato un sapiente mix tra quello di Larry 5 e Willy Beamish. Per quanto riguarda il sonoro vi posso dire che gli effetti campionati di cui il gioco è ricco sono realizzati ottimamente, ma se parliamo in maniera più specifica di colonna sonora la faccenda si fa grigia dato che non coinvolge molto il giocatore a causa della sua ripetitività. L'aspetto che però abbassa notevolmente la qualità del prodotto è senza dubbio il livello di difficoltà che è quasi inesistente. Per concludere, facendo un po' la media tra aspetti positivi e negativi, consiglio il gioco solo a coloro che amano particolarmente questo bizzarro personaggio o comunque ad avventurieri in età molto, molto tenera.

Daniele Lepido

PC

Sono veramente perplesso; ci troviamo di fronte a un prodotto che se fosse stato strutturato in maniera più intelligente si sarebbe rivelato davvero un successone. Questo soprattutto a causa della totale assenza di enigmi che implicino l'uso di un minimo di materia grigia. Al contrario è paradossale constatare come la grafica e le animazioni siano realizzate così bene, con molta cura e dedizione per il particolare. Stavo inoltre tralasciando un particolare tecnico molto importante; il giochillo qui presente occupa la bellezza di 15 mega sull'hard disk e un 286 come configurazione minima. Bah! Se dovessi paragonare questa avventura a una corrente artistica del passato, probabilmente opterei per quella barocca; tutta estetica e poco contenuto!!

TECNICA: 😊 GLOBALE  
GIOCABILITA': 😊 79%  
INNOVAZIONE: 😊



**MICROPROSE per PC L.109.900**

# TASK

1 9

**SURFACE NAVAL ACTION**

**Lunghi cilindri di metallo zante, davanti a una sp... stre, antenne, corridoi corazzata sta per dare ba**

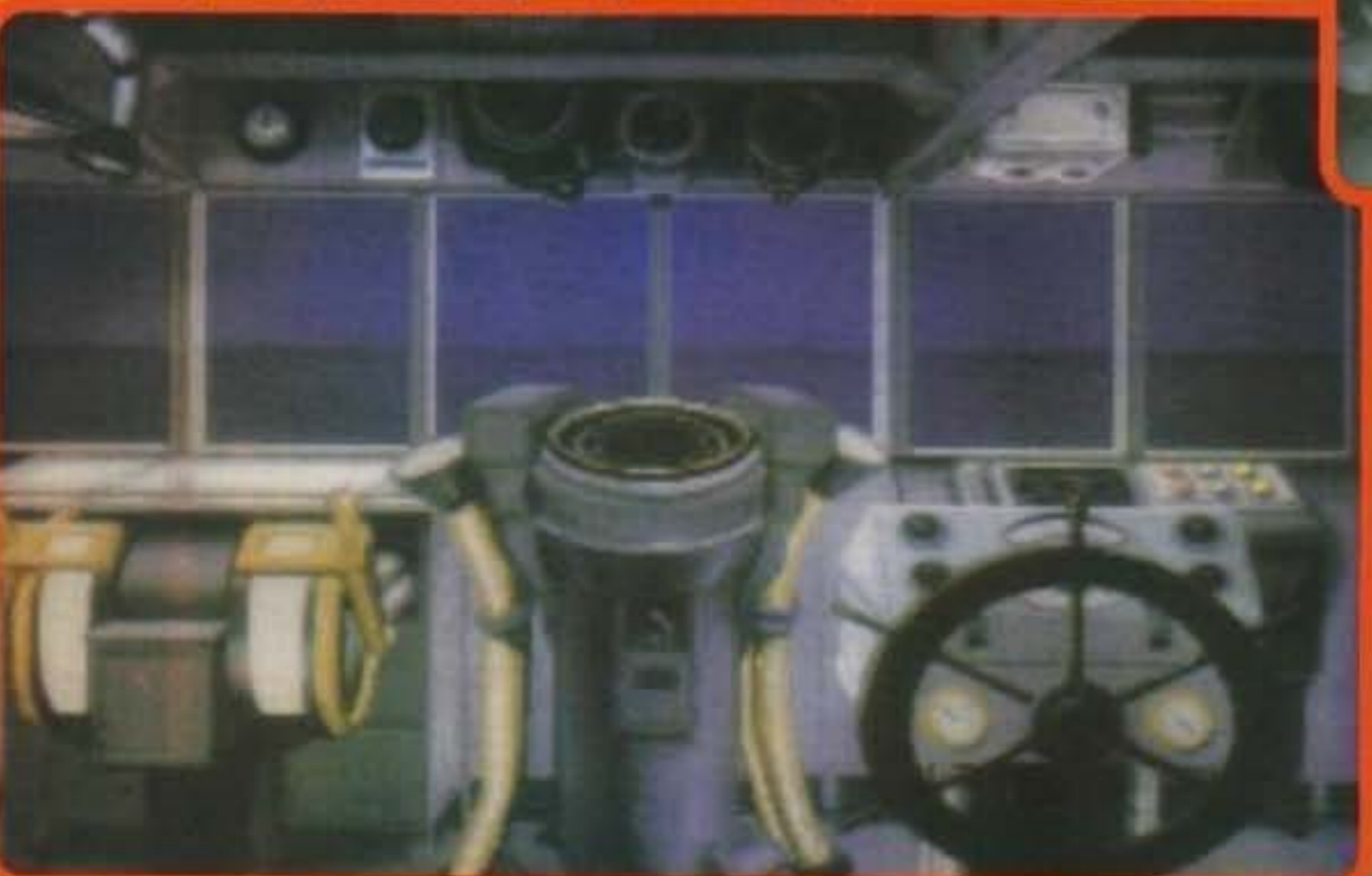


Vi ricorda qualcosa un simulatore di battaglie navali? Se la risposta è no vi rimando a pochi numeri fa, a due pagine titolate "Great Naval Battles", simulatore di guerra sui mari firmato SSI. Adesso anche la celebre MicroProse si butta nell'avventura: non è scritto da nessuna parte, ma è fin troppo chiaro che GNB e TF 1942 sono concorrenti diretti: in tutto il mercato attuale ci sono soltanto loro. E già vedo la potente corazzata Bismarck battente bandiera SSI che alza il tiro delle sue doppie torrette da 380 contro i paurosi 450 imbarcati sulla supercorazzata Yamato, con i colori dell'imperatore giapponese, ma soprattutto della MicroProse. Mi avete capito quindi: vi rifilerò un bel confronto tra i due così potrete fare la vostra scelta a occhi bene aperti.

Cominciamo: TF 1942 è ambientato nel Pacifico meridionale (GNB nell'Atlantico settentrionale: ecco un perfetto esempio di estremismo!), in uno specchio di mare decentemente ampio e piuttosto affollato, con al centro le Isole Salomone; anche qui siamo in netto contrasto con GNB, dove non si vedeva mai terra. Le forze in gioco sono la marina americana e quella giapponese, tese entrambe nello sforzo di guadagnare il primato sul mare. Ognuna delle due ha un'arma segreta per trionfare: gli americani montano il radar, che all'epoca era super-segreto e altamente sperimentale, mentre i giapponesi potevano vantare dispositivi ottici di qualità eccezionale, che consentivano una portata visiva ben superiore, soprattutto di notte, alla roba americana. Simili dispositivi erano importanti perché



allora la battaglia sui mari era ancora combattuta a cannonate, ed è noto che per colpire un nemico bisognerebbe almeno riuscire a vederlo. La distinta preparazione delle truppe sottolineava le differenze tecnologiche: gli americani non sapevano bene che farsene di 'sto nuovo arnese chiamato radar,



ne avevano forse soggezione o chissà che cosa, ma sicuramente non lo sfruttavano a fondo. I giap, invece, confavano sul combattimento notturno come loro arma definitiva, perché ivi avrebbero avuto i massimi vantaggi, senza contare che gli americani di notte combattevano davvero maluccio. I giapponesi, poi, si erano fatti trascinare dalla megalomania, e avevano costruito le navi da battaglia più grandi e potenti mai apparse: le due supercorazzate della classe Yamato, la cui prua si fregiava del Crisantemo d'oro, lo stemma dell'imperatore in persona! Questi colossi mostruosi stazzavano come una Bismarck e mezza, erano armate in proporzione, e qui dovete sapere che la



# FORCE

4 2

## IN THE SOUTH PACIFIC

...mato si profilano all'oriz-  
...da sovrastruttura: fine-  
...rrette; ebbene sì, una  
...glia!

opzioni. Il fatto è che in TF 1942 è possibile governare flotte abbastanza grandi, con una quindicina di navi o anche oltre, per cui è necessario dividere gli incarichi. Ogni nave ha il suo bravo comandante digitale, e il giocatore può passare al comando di ognuna di esse: la sua autorità prevarica qualunque altra. Ma naturalmente parlo di voi, dato che



Bismarck era considerata la più potente nave da guerra mai costruita; evidentemente costoro non avevano messo in conto i soliti giapponesi.

Naturalmente non ci sono solo le primedonne: il cosiddetto "naviglio sottile" abbonda, e assieme alle corazzate abbiamo profusioni di incrociatori, distruttori, trasporti e basi di appoggio per aerei. Che dovete fare voi con tutta questa ferraglia? E' ovvio: vincere! TF 1942 si compone di una serie di missioni e scenari storici, come la lunga campagna di Guadalcanal, ma consente anche di creare incontri sperimentali costruiti interamente dal giocatore: tutto ciò che serve è "fare la spesa" nella militaria navale dei due paesi, costruendo due forze navali avversarie che combatteranno in un punto a vostra scelta; quest'ultima parte mancava in GNB e, a mio avviso, è stato un peccato.

Come funziona TF 1942? Essenzialmente usa un sistema di interfaccia e controllo dav-

voi siete "il giocatore": i vostri ordini saranno sempre eseguiti, ma, siccome non possedete il dono dell'ubiquità, potrete comandare solo una nave per volta, ed effettivamente un'unica postazione. I comandanti digitali hanno tanto buon senso, e cioè non manderanno mai una nave in secca o non spariranno contro i "buoni", ma sicuramente non compieranno mai azioni eclatanti o gesta particolarmente ingegnose: dovete pensarci voi, ricordandovi che siete (più o meno) il dio dei videogiochi, e che nemmeno Fracchia, la belva umana, può vantare la vostra ferocia e determinazione!

Willi

PC

Stavolta la MicroProse ha toppato: TF 1942 sarebbe in potenza un bel giuocone godibile, e contiene molte cose interessanti (un'ottima grafica 3D, una comprensiva ricostruzione storica, tanti scenari, il creatore di scontri) che però passano quasi in secondo piano quando il giocatore si scontra con il gioco. Innanzitutto, l'interfaccia grafica a pseudo-finestre è stupida e poco pratica, mentre il sistema di comandi è una piccola peste, che rende confusionarie operazioni altrimenti semplici come usare il direttore di fuoco o comandare le altre navi. E poi ci sono errori vari, ingiustizie verso il giocatore, una parte sonora poco curata, caricamenti dappertutto e dieci mega che schizzano via dall'ardisco: non ci siamo davvero. Inoltre, per quel che riguarda lo stile di gioco, l'approccio "giocabile" in stile MicroProse stavolta è stato decisamente battuto dall'approccio simulativo della SSI: Great Naval Battles è decisamente più vivido e gratificante; la sua grafica dinamica non è nulla di favoloso, ma la sua chiarezza di gioco, il rombo da possente leviatano che esce dalle casse acustiche e le esplosioni digitalizzate sono davvero appaganti. L'unica cosa assolutamente splendida di TF 1942 è una introduzione che, per quanto breve, meriterebbe di figurare negli annali del PC.

TECNICA: 😊 GLOBALE  
GIOCABILITA': 😞  
INNOVAZIONE: 😊 79%



vero ibrido: il mouse serve per la maggioranza delle cose, ma comunque serve anche la tastiera; viceversa, è possibile usare solo quest'ultima. L'interfaccia di gioco, abbastanza stranamente, cerca di imitare un sistema a finestre, ma non riesce a imitarlo del tutto: non è possibile aprirne più di una per volta. TF 1942 ricostruisce graficamente il ponte di comando, che simboleggia l'insieme dei comandi a bordo della nave: velocità, direzione, mappe nautiche, controllo danni, vista binoculare e direttori di fuoco. In più è disponibile una vista esterna centrata sulla nave attuale, che può, entro certi limiti, essere diretta a piacere.

Il comando della flotta avviene sulle carte nautiche, dove puntando nei posti giusti compaiono alcuni menu con tutte le varie



**MICROPROSE per PC L. 129.900**

**Ho l'impressione di aver già sentito questo titolo, solo che c'è qualcosa in più. E voi che ne pensate? Non trovate che forse dovremmo tornare indietro di qualche annetto in compagnia di un cinese?**



# The Art of War in the

Ebbene sì: si parla di un vecchio gioco della Sierra, dell'epoca in cui la (pfui!) CGA regnava sovrana e detta famigerata casa produttrice non sfornava ancora avventure a ripetizione: praticamente il periodo prediluviano! Il nome per esteso di questo gioco era "Sun Tzu's The Ancient Art Of War", ed era un simulatore bellico carino e semplificato in cui due eserciti dovevano scannarsi in diversi scenari. Offriva la possibilità di combattere contro un'intelligenza artificiale nemica in grado di sfruttare le tattiche impiegate da grandi condottieri del passato, tra cui quel tal Sun Tzu che dava nome al gioco. Vi potreste chiedere chi mai sia costui, anzi, chi mai sia stato, essendo morto un buon paio di millenni fa: molto semplice, era un guerriero cinese che scrisse un libro compendiante tutte le tattiche di guerra allora note, e, visto che riuscì a riempire un intero volume, doveva conoscerne parecchie. L'aspetto probabilmente più significativo di detto libro fu l'esser stato il primo testo del genere in assoluto, e considerate anche che il sior Gutenberg, inventore della stampa, fece la sua comparsa solo pochi secoli fa, vi potrete immaginare un libro su una questione seria come la guerra scritto con tanti scarabocchi ideografici su decine di fogli sciolti...

Bah, ad ogni modo, a cavallo tra gli anni di grazia 1992 e 1993, la MicroProse lancia sul mercato questo nuovo videogioco, comprensibilmente scritto dagli stessi autori del primo titolo: un po' più vecchi, un po' più saggi, senz'altro più ambiziosi (anche perché c'è stato tempo fa anche un altro gioco intermedio: Ancient Art of War at Sea).

L'idea è comunque quella di far rivivere la fase aerea della prima guerra mondiale sui vostri monitor, in maniera semplificata e godibile, lasciando stare tutte le pedanterie dei supersimulatore e aggiungendo un po' di fasi arcade per movimentare un tantino l'azione. Si tratta, insomma, di un prodotto di compromesso destinato a chiunque cerchi una miscela di azione e riflessione, e soprattutto a chi possieda un AT (senza particolari pretese di velocità, una volta tanto), con una bella scheda VGA/MCGA, un eventuale topo o un joy, i soliti 640 K e cinque lunghissimi megabyte disponibili sul povero costipato ardisco.

Ma torniamo al gioco: come già detto, è un simulatore della prima guerra mondiale, che si occupa soprattutto dei combattimenti aerei e dei bombardamenti. Il programma si preoccupa di ricostruire abbastanza fedelmente anche il comportamento delle truppe terrestri, ovviamente in funzione di come procede la guerra aerea, e



vedrete quindi il fronte spostarsi (molto velocemente) di conseguenza.

Come nel gioco originale, anche qui il vostro avversario sarà un'intelligenza artificiale che penserà secondo gli stessi schemi dei grandi e più celebri condottieri della prima guerra mondiale, con l'aggiunta d'un paio di stupidotti sprovveduti a beneficio dei principianti; oltre, ovviamente, al famoso Sun Tzu.

Ed entriamo nel programma: dopo l'ormai obbligatoria presentazione, appare la solita serie di menu iniziali, simulati con una manona guantata che deve segnare le sue scelte sopra una serie di blocchi note. In detti menu multipli si effettuano tutte le scelte possibili, che ci porteranno in tre sezioni di AAWS: l'addestramento, il gioco o il creatore di scenari. L'addestramento è diviso in più sezioni: potete far pratica di duelli aerei, di bombardamento, o di artiglieria. Il gioco, invece, è preceduto da due scelte molto importanti: un avversario e una mappa di gioco. La scelta dell'avversario è una parte molto divertente: sul video appariranno due brutti musì, che potranno essere cambiati a piacere; uno di essi sarà il vostro rivale, l'altro rappresenta voi. Il bello è che ognuno di essi dice con la sua voce (avendo le giu-





# ncient i War Skies

infatti, ogni volta che due squadroni nemici collideranno, potrete pilotare in primo joystick i vostri avieri. A voi la possibilità d'interpretare l'impavido pilota di un caccia, oppure il mitragliere e/o il bombardiere. Da sottolineare un particolare simpatico: durante una battaglia avrete la possibilità di arrendervi, e in tal caso vedrete sbucare da



sotto la mappa un pezzo del viso del vostro avversario, che dirà con vocetta acutamente isterica: "Ti arrendi a me? Grazie, signore, grazie!". Spassoso! L'ultima importante selezione nei menu di gioco è il creatore di scenari, con il quale potrete realizzare scenari tutti vostri o semplicemente ritoccare quelli già pronti, basati prevalentemente su reali episodi di guerra. Potrete sistemare dovunque città, villaggi, forti, ponti ed elementi paesaggistici, senza naturalmente dimenticare gli aeroporti e la "carne da cannone": i vostri spelacchiati aeroplannucci di legno e tela! W.B.



ste schede sonore) una frase che compendia il suo stile di combattimento: i due scalcinati hanno una vocetta davvero stupida in sintonia con la loro aria pazzoide! Poi c'è la scelta dello scenario, che può essere uno di quelli già pronti o creato



da voi, e quindi si gioca: apparirà una mappa scorrevole del territorio, con una vistosa doppia linea serpeggiante che rappresenta il fronte. Il vostro scopo è darvi da fare con il cursore sui vari simboli della mappa (soprattutto sugli aeroporti) per organizzare squadroni di caccia o di bombardieri, assegnando formazione, velocità, ordini e percorso. Dislocando opportunamente la vostra arma aerea potrete controllare il corso della guerra, con un pensiero ai vostri centri di rifornimento (città, forti, villaggi) e cercando di non farvi spazzare via subito tutti gli aeroporti. Il fronte si muoverà con lo sviluppo della battaglia, indicando grosso modo come procede la guerra: più territorio possedete, tanto meglio per voi.

Il successo finale starà ad ogni modo nei vostri neuroni e anche nel vostro polso,

PC

Procediamo in ordine: la grafica VGA 256 colori è senz'altro bella e dotata di un certo stile, tanto per ribadire che il modo grafico MCGA è attualmente la scelta giusta per il divertimento su PC. La parte sonora è nella norma (un caso molto frequente, devo dire) e spicca solo grazie al parlato di tutti i condottieri, disponibile unicamente su certe schede sonore. Il gioco vero e proprio soffre, secondo me, dell'approccio ibrido arcade/strategico: le parti arcade potrebbero piacere a chi ama l'azione, ma sono accessibili solo se ci si scioppa la parte strategica, mentre quest'ultima è senz'altro convincente, ma troppo semplificata per appagare un vero esperto. Per questo, AAWS è destinato pressoché esclusivamente agli strateghi in erba a cui non dispiace ogni tanto accanirsi sul joystick con un po' di azione serrata. Se siete uno di essi lo apprezzerete molto, anche perché include il creatore di scenari, senza contare la caterva di battaglie prefabbricate. Soprattutto se possedete una buona scheda sonora, questo gioco può darvi e durarvi molto, altrimenti passate decisamente a qualche cosa di più impegnativo.



TECNICA:  
GIOCABILITÀ:  
INNOVAZIONE:



GLOBALE  
84%





# ORIGINAL Key - Comp MOSE



## ABRUZZO/MOLISE:

Ma.S.E. - via S. Romano, 75 - Tel. 0532/767800

## BASILICATA:

LA VIDEOTECA - via Giovanni XXIII, 207 - Bitonto (BA) - Tel. 080/9514109

## CALABRIA:

Ma. S. E. - via s. Romano, 75 - Ferraro - Tel. 0532/767800

## CAMPANIA:

LA VIDEOTECA - via Giovanni XXIII, 207 - Bitonto (BA) - Tel. 080/9514109

## EMILIA ROMAGNA:

MASTER MUSIC DI BECCATI LUCA - via Carducci, 13/A - Copparo (FE) - Tel. 0532/882022 • SABATELLI G. - via Girdini Nord, 77 - Formigene (MO) - Tel. 059/557732 • TEDALDI - via Farini, 177 - S. Pietro (RA) - Tel. 0544/551008  
**SOFT GALLERY** - Via Mortara 30/A  
FERRARA - Tel. 0532/49772

## LAZIO:

ODIS s.r.l. - P.zza S. M. Ausiliatrice, 23 - Roma - Tel. 06/7016436 • L'ANGOLO DEL COMPUTER - via Delle Cave Nuove Civitavecchia (RM) - Tel. 0766/35352 • INTEL DATA DI DI BUCCI C. - via casilina, 434 - Roma - Tel. 06/2411672 • PUBLIQUASAR - via Montecervialto, 203 - Roma - Tel. 06/8126419 • AMICO COMPUTER - via Roberto Malatesta, 81 - Roma - Tel. 06/272422 • GEMAR s.r.l. - via Cavolleggeri, 65 - Roma - Tel. 06/634300 • KEY BIT ELETTRONICA - via Cioldini, 8/10 - Latina - Tel. 0773/489551 • INFORMATICA SERVICE - via Porto Neronianio, 16 - Anzio (RM) - Tel. 06/9830230 • ODIS s.r.l. - P.zza Pontelungo, 3 - Roma - Tel. 06/7016436 • COMPUTER ART - via Don Luigi Morasini, 11/A - Civitavecchia (RM) - Tel. 0761/599130 • R.C.E. ROMANA COMPONENTI ELETTRONICI - P.zza Dei Gerani - Roma - Tel. 06/282949 • S.T.M. DI GNOCCHI M. TERESA - via Empolitana 173 - Tivoli (RM) - Tel. 0774/292998 • GARZOLI LUCIANO - via Val Sangro, 25 - Roma - Tel. 06/8125111 • VIDEO TAPE CENTER s.r.l. - via Tripolitania, 191 - Tel. 06/86208176 • LUIGI GIGLIO & C. s.n.c. - via Vitruvio, 282 - Formia (LT) - Tel. 0771/771511 • ELIOPOLIS s.r.l. - P.zza Conca D'Oro, 25 - Roma - Tel. 06/3640012 • COMPUTER SERVICE - via Macchiavelli, 58 - Roma - Tel. 06/736322 • PIX COMPUTER s.r.l. - via F. D'Ovidio 6/C - Roma - Tel. 06/86801854 • ROCCHI ILVO - via G. Boldini, 14/M - Acilia (RM) - Tel. 06/52360732 • DATA FIGEST - P.zza Rio De Janeiro - Roma - Tel. 06/272422 • GRUPPO VIDEOGIOCANDO - viale Della Provincia, 19 - Roma - Tel. 06/4270880 • GRUPPO VIDEOGIOCANDO - via Casal De Pazzi, 133 - Roma - Tel. 06/4270880 • GRUPPO VIDEOGIOCANDO - circ.ne Ostiense, 188 - Roma - Tel. 06/5122037 • GRUPPO VIDEOGIOCANDO - via Zampieri, 50 - Roma - Tel. 06/4388569 • GRUPPO VIDEOGIOCANDO - via Baldo Degli Ubaldi, 21 - Roma - Tel. 06/4270880 • MASTER DISTRIBUZIONE s.r.l. - via Del Carroccio 12/14 - Roma - Tel. 06/4270880  
**COMPUTER SHOP** - di SAVARESE PIERINA  
Via della Meloria 19 - Roma - Tel. 06/39726112

# OPUNTI VENDITA

## LIGURIA:

SYSTEMA - via Assarotti, 56 - Genova - Tel. 010/814894

## LOMBARDIA:

Siamo presenti nei centri EXPERT e siamo presenti nei centri COECO • Bit 84 HOME COMPUTER s.a.s. - via Italia, 4 - Monza (MI) - Tel. 039/320913 • DATA-MATION s.r.l. - via Ombroni, 7 - Milano - Tel. 02/29518954 • RADIOTELEVISIONE CARRARA - via C. Battisti, 10 - Sandrio - Tel. 0342/512302 • COECO ELETTROD. SOC. COOP. - viale Dei Lavoratori 8/10 - Buccinasco (MI) - Tel. 02/48842717 • PERGIOCO - via S. Prospero, 4 - Milano - Tel. 02/867811

## PIEMONTE:

Siamo presenti nei centri EXPERT • ROSSI COMPUTER - c.so Nizza, 42 - Cuneo - Tel. 0171/603143 • SOFTEL - via Nizza, 45/F - Taino - Tel. 011/6690962 • PLAY GAME SHOP - via C. Alberto, 39/E - Torino - Tel. 011/8127567 • K. & G. - via Gorizia, 42 - Novara - Tel. 0321/601882

## SARDEGNA:

COMPUTERS POINT - via Gavaro, 21/B/C - Cagliari - Tel. 070/41609 • WALTER VECERE - via Oslo, 11 - Cagliari - Tel. 070/488963

## SICILIA:

MEGACOMP - via Luigi Sturzo, 75 - Agrigento - Tel. 0922/402155 • IL NANO VERDE - via Bentivegna, 65 - Palermo - Tel. 091/320779 • VALENTI DISTRIBUZIONE s.a.s. - via F. Mazaro, 3 - Tel. 091/320779

## TOSCANA:

CENTRO INFORMATICA - via F.lli Cervi, 23/25 - Firenze - Tel. 055/8316108 • ELECTRONIC DREAMS - via Dante, 77 - Pontedera (PI) - Tel. 0587/52063 • NEW COMPUTER SERVICE 2 - via Della Cernala, 17/C - Firenze - Tel. 055/486753 • VIDEOFUTURO PRATO s.r.l. - Viale Montegrappa, 5 - Prato (FI) - Tel. 0574/593793

## TRENTINO ALTO ADIGE:

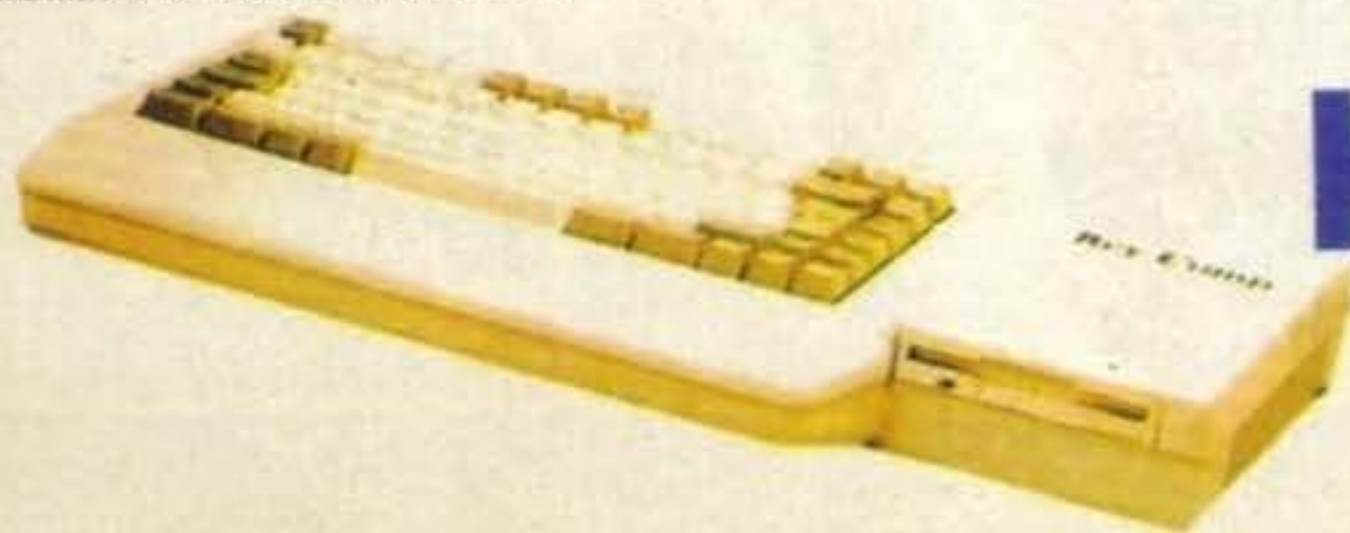
ELETTO POINT - via Oberziner, 5 - Trento - Tel. 0461/826287

## UMBRIA:

WARE s.n.c. - via R. Luxemburg - Città Castello (PG) - Tel. 075/8511378 • ELETTRONATA DI GIGLIONI G. & C. - Strada Comunale S. Marco, 97/E - S. Marco (PG) - Tel. 075/44045  
**LOGICOM** - di R.COSTA S.A.S. Via della Scuola 5/b  
PONTE S. GIOVANNI (PG) - Tel. 075/398398

## VENETO:

COMPUTER POINT - via Roma, 63 - Padova - Tel. 049/654471 • SIDESTREET DI PIOVESAN D. - via S. D'Acquisto, 8 - Montebelluna (TV) - Tel. 0423/300728  
**TELFER** - Via Chiesa 1809  
SOTTOMARINA DI CHIOGGIA (VE) - Tel. 041/403370



# KEY - COMP

... Un sogno da gioco  
... Una favola di realta



# Key = Comp

...Un sogno da gioco  
...Una favola di realtà

286

486

386



PESO TOTALE CON HDD SOLO 3KG

Personal Computer

GIOCO

FAX MODEM



STAZIONE P.O.S.

STAZIONE LAN

DATI TECNICI:



- ☞ 286 - 386sx25 - 486sx25
- ☞ HDD da 40 a 200Mb
- ☞ FDD 1.44Mb 3.5"
- ☞ 2 PORTE SERIALI
- ☞ 1 PORTA PARALLELA
- ☞ MEMORIA da 4 a 16Mb
- ☞ SCHEDA 4x1
- ☞ VGA PAL ADLIB JOISTIK

○ Distributore esclusivista ITALIA ○



**Ma. S. E.**  
Via San Romano 75  
Tel. 0532/767800  
Fax 0532/767375  
44100 Ferrara



MICROPROSE per Amiga L. 109.900

FORMULA

# GRAND



Nonostante si tratti in effetti di un'update, e nonostante avessimo già fatto una pagina di preview sul numero scorso, abbiamo ugualmente deciso per una recensione di due pagine... Come mai? Semplice, perché una volta avuto fra le mani il gioco finito (e non il demo, nemmeno giocabile, sul quale altri hanno realizzato la recensione), abbiamo deciso che F1GP le meritasse pienamente.

Ma bando ai convenevoli e gettiamoci subito nel vivo del discorso: la prima grande chicca è già rappresentata dall'introduzione, seconda solo a quella di King's Quest VI (almeno a mio parere), realizzata completamente in ray tracing e poi animata in maniera superba. A tale proposito abbiamo deciso di proporvene alcuni scatti nella parte inferiore della pagina, giusto per rendere l'idea (anche perché perfino il più superficiale dei "non-pseudoredattori" non avrebbe evitato di menzionarla all'interno della sua recensione, se avesse visto il gioco... NdMax).

A seguire si arriva al menu principale, da cui avrete accesso ad ogni recondito aspetto del programma, dato che potrete decidere se partecipare all'intero campionato, se provare un certo circuito, se competere in una sola gara, e, soprattutto, avrete accesso ad una



marea di opzioni su cui vale decisamente la pena di soffermarsi. Innanzitutto, a seconda del vostro processore (286, 386 o 486) il gioco, installandosi, si è già configurato secondo le disponibilità

partecipare (in pratica, ogni giocatore guida la sua vettura per un prestabilito periodo di tempo e poi cede il turno a uno degli avversari "umani", mentre il computer si occupa di guidare la sua). In base invece alla vostra voglia di realismo potrete scegliere se correre una gara completa di 70 e passa giri o solo una parte, se utilizzare un'ora di qualifiche o solo 10 minuti, settare il livello di difficoltà degli avversari nonché il loro valore relativo (il che vuol dire che potrete scegliere di rendere tutte le scuderie uguali, di determinarne la qualità a casaccio o di utilizzare i valori del 1991)(in questo caso, evidentemente, lasciate pure perdere le Ferrari...



hardware della vostra macchina, ma se doveste essere così esigenti da voler modificare questo settaggio, potrete aumentare il numero di frame fino ad un massimo di 25 al secondo, in modo da ottenere una fluidità da rendere liquido lo schermo; potrete quindi decidere se godervi o meno le animazioni, decidere con quanti piloti





ONE

# GRAND PRIX

Speriamo in quest'alt'anno. NdMax). Ma non finisce qua, potete infatti utilizzare i nomi dei piloti e delle case presenti nel gioco, oppure modificarli aggiornandoli al prossimo mondiale di Formula 1.

Bene, una volta settati tutti i parametri potrete gettarvi nella mischia, e subito noterete una grande veste grafica, che comprende visuali a volo d'uccello dei circuiti realizzati con un egregio ray tracing, schermate dei fondali disegnate a mano e, naturalmente, digitalizzazioni quanto basta. Un'altra piacevole scoperta (già comunque presente nella versione Amiga) è la completezza della realizzazione, dato che vi viene permesso di provare la pista prima delle prove, di correre le tanto temute qualifiche, di effettuare il warm up e, ovviamente, di correre la vostra gara (che, strepitosamente, potrà essere anche "bagnata").

Una volta calati nel vostro abitacolo arrivano le note più interessanti: la grafica è letteralmente mega, con il cemento della pista sporcato dalle frenate e con il verde dell'erba vario e non uniforme e innaturale come le solite realizzazioni (come vi avevamo preannunciato nella preview del mese scorso) e soprattutto, in relazione naturalmente al vostro processore (leggi: un 386-25 Mhz va

bene, con qualcosa di meno si comincia a depauperare il dettaglio) una fluidità impres-



sionante che assicura un senso di velocità a dir poco sconvolgente: vi basti sapere che la prima volta che ho fatto un "diritto" su un curvone mi sono quasi spaventato per la velocità a cui mi si avvicinava il punto di impatto!!! Durante la vostra corsa potrete poi selezionare i vari livelli di help, con freni e cambio automatici, no crash, linea ideale da seguire, marcia consigliata e correzione automatica dei testa-coda, oltre alle opzioni di dettaglio (4 livelli che assicurano anche ai possessori di 286 una fluidità accettabile) e, una volta entrati ai box, al tipo di gomme da montare.

Completata la gara, durante la quale potrete anche gustarvi emozionantissimi replay, vi verranno fornite tutte le statistiche riguardanti tempi finali, giro più veloce, punti in campionati, ecc. ecc., con una serie di schermate molto ben fatte, grazie alle quali potrete anche salvare la vostra posizione, in modo da non dover stare attaccati per secoli al vostro PC prima di poter terminare un campionato del mondo.

Le ultime note riguardano la Soundblaster, sfruttata benissimo per ciò che riguarda il rombo del motore, ma molto scarsa per tutti gli altri effetti (manca il classico urlo della folla sugli spalti) e



praticamente assente al di fuori della gara, e le esigenze di hardware, che sono 7 mega di hard disk ed una VGA, se poi avete un joystick avrete davvero messo la ciliegina sulla torta.

Andy Orchesi



Tutto ciò di bello che si poteva dire su F1 Grand Prix è stato ormai detto: fluidità stratosferica, grafica grandiosa, realismo elevato all'ennesima potenza, ecc. ecc., per cui l'unica considerazione che ci rimane da fare, per evitare di scopiazzare brutalmente commenti già scritti, è dare un'occhiata ai pochissimi difetti che ha.

Dopo un paio di settimane dedicate ad un testaggio accurato e approfondito (leggi: partitone storiche fino alle tre di notte) sono riuscito a trovare solo un paio di sviste: la prima è l'impossibilità di editare il colore delle autovetture, che sarebbe interessante e permetterebbe, ad esempio, di crearsi le nuove scuderie in corsa, mentre la seconda, ben più grave, è la limitatezza dei replay e l'impossibilità di salvare le sequenze più spettacolose.

L'unica cosa che posso dire di F1 GP senza essere ripetitivo è che personalmente l'ho trovato molto più emozionante di un gran premio visto in televisione, e vi assicuro che nessun gioco mi aveva entusiasmato a tal punto: se poi consideriamo che non sono un patito sfegatato di Formula Uno... (... Si giustifica così la tua precedente affermazione, NdMax).

In ogni caso questo F1 GP è al momento, senza ombra di dubbio, il gioco definitivo sul mondo delle monoposto (anche se qualcuno dice che di giochi definitivi cominciamo ad esserne pieni...), non è pensabile lasciarselo scappare, sarebbe un errore imperdonabile. Personalmente non mi schiederò dalla scrivania fino all'arrivo di Strike Commander...

TECNICA:



GIOCABILITÀ:



INNOVAZIONE:



GLOBALE  
97%



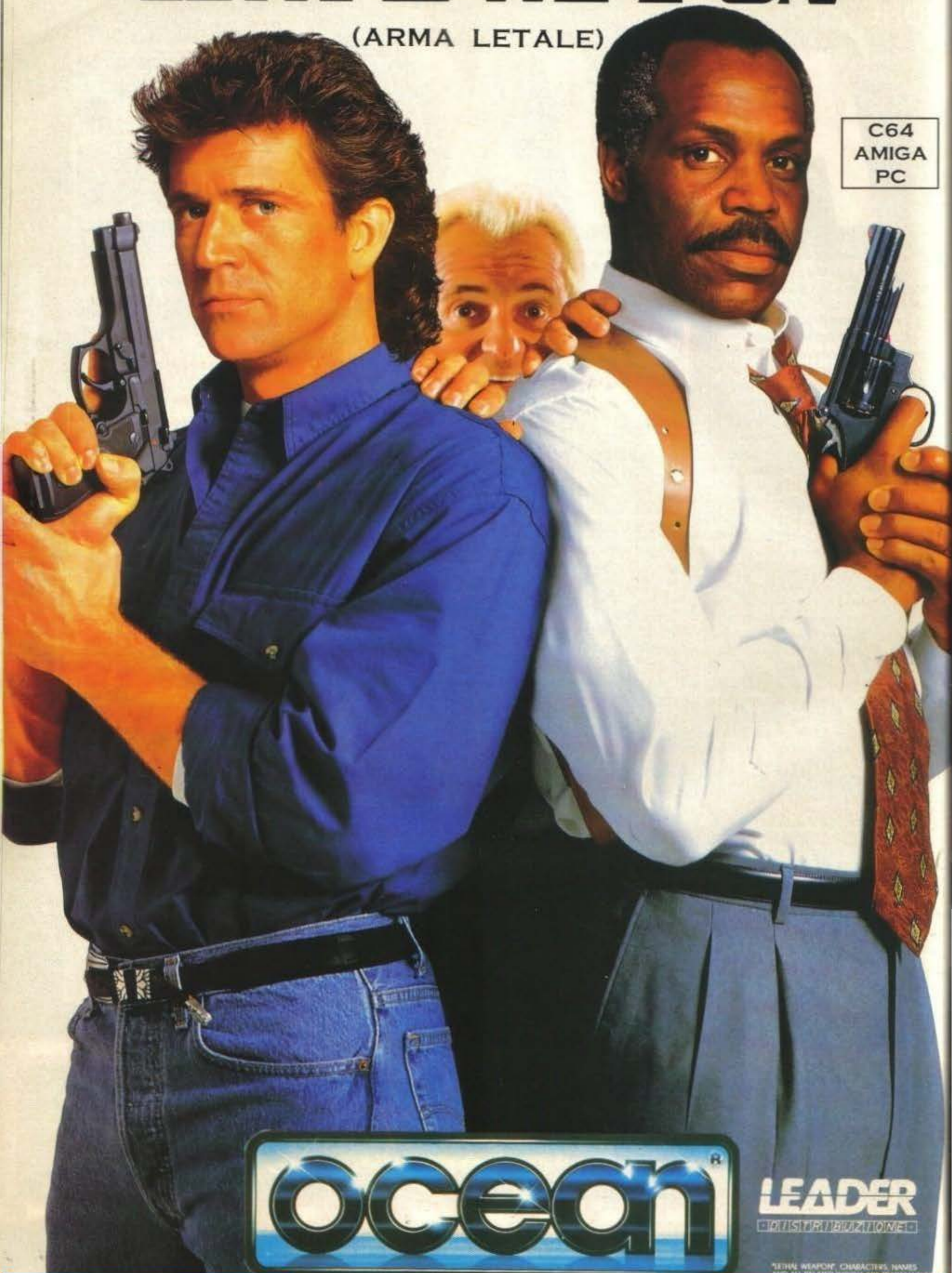


# LETHAL WEAPON

<http://www.oldgamesitalia.net/>

(ARMA LETALE)

C64  
AMIGA  
PC



ocean<sup>®</sup>

LEADER  
DISTRIBUTION

"LETHAL WEAPON" CHARACTERS NAMES  
ARE THE PROPERTY OF MURPHY BROWNE



LUCASARTS per Amiga



GLOBALE 93%

# INDIANA JONES and the FATE of ATLANTIS



Quanti di voi possessori Amiga avete sbavato sulla recensione per PC dell'ultimo capolavoro della Lucasarts? Parecchi, eh? Beh, è finito il tempo dei "chissà", Indiana Jones è finalmente arrivato anche su Amiga con tanto di frusta e cappello Stetson calcato sulla capocchia. Ma com'è, ma com'è, ma com'è? E' semplicemente divino: la trama è avvincente, è possibile giocare praticamente tre giochi differenti grazie a un "bivio" presente quasi all'inizio ed è caratterizzato in maniera divina. I personaggi sembrano veri: mentre parla, Indiana Jones allarga le braccia, appare acciglia-



to, si sistema il cappello, abbassa la testa... Sophia si gira sdegnosa, "scrolla" i capelli, mette le mani sui fianchi: se non fosse per il fatto che Harrison Ford ha rifiutato di girare il quarto film, sembrerebbe quasi di stare davanti alla TV.

Le pecche confronto alla versione PC purtroppo ci sono: innanzitutto, la qualità grafica è leggermente peggiorata come previsto, ma in maniera leggerissima grazie a un lavoro di conversione che ha del miracoloso, se non si ha l'hard-disk i tempi di attesa sono a dir poco letali ("Apri la porta". Indy si gira, si avvicina alla porta e... "Inserisci il disco 5". Indy afferra la porta, la spalanca e... "Inserisci il disco 3" si ode un rumore di "porta che si apre". Inteso?), la colonna sonora è pallosissima e sembra non esistere il decantato IMUSE (forse funziona solo una volta installato su HD, non vi sappiamo dire) e... basta. Se riuscite a sopportare quelle che in effetto sono solo pecche minori, Indy 4 è l'acquisto definitivo per questo mese. E non ci sono scuse!

MA

TEAM 17 per Amiga



GLOBALE 92%

# ALIEN BREED SPECIAL EDITION 92

dosi i capelli umidi dalla fronte. Bibò si infilò le dita nel naso, frugò coscienziosamente per un buon minuto e a un certo punto disse: "Beh, tutto sommato non sarebbe male". Toccando ferro con nonchalance, Bibò mormorò qualcosa di incomprensibile ma inequivocabilmente ingiurioso alla volta del compagno quando cominciò a sentire in crescendo un rumore come di mille buoi al galoppo. "Ei Bibi, lo sento un rumore come di mille buoi al galoppo". "Io direi all'incirca settecentoventitré, non saranno mica gli allenati?". Bibò si chinò per evitare un lucertolone lungo tre metri che saltava verso di lui pronto ad azzannarlo, intracciò il suo mitragliatore e disse "Bibi, non è che per caso porti sfig...". "Eddai, che ti diverti?". Bibò improvvisamente si accasciò al suolo, colpito da una raffica allo stomaco, e disse "Ma come sei permaloso!". Una tremenda esplosione scosse completamente la base spaziale. Tre mesi più



La scalpiccio degli stivali dei due soldati era tutto quello che si sentiva nella sezione più buia e sinistra della base spaziale abbandonata. Goccioline finissime cadevano dai tubi sul soffitto fino agli elmetti dei due, contribuendo ad aumentare la sensazione di fastidio. "Questa calma dà ai nervi, non ce la faccio più" disse Bibi. "Preferiresti forse una bella morsa di xenomorfi urlanti correre verso di te da tutte le parti?" chiese irritato Bibò scostan-

tardi. Bibò riferì ai propri superiori: "Quanno ce vo', ce vo'?" Piaciuto? Come sarebbe a dire "no"? Va bene, non sapevo cosa scrivere (Max non rompere). Comunque, Alien Breed '92 è fondamentalmente lo stesso gioco, solo che è più economico, ha più livelli, è possibile rompere le porte nel caso finissero le chiavi, ci sono nuovi armi, ed è un po' più difficile. Insomma, "abbastanza imperdibile".

MA

RENEGADE per Amiga



GLOBALE 93%

# Sensible SOCCER v1.1

Avete presente l'ormai mitico, inossidabile, fantastico, Indescrivibile Sensible Soccer? Eccovi la versione migliorata. Ho finito. SOCK! Favo dicendo, Fenibile Foccer 1.1 incorpora numerose nuove opzioni rispetto al suo predecessore e... Ok, tutto a posto, ho ritrovato gli incisivi. Sensi-



ble 1.1 in pratica è la risposta della Sensible Software alle (poche) critiche ricevute dopo l'uscita del gioco: ora il portiere respinge e trattiene la palla in volo, la prende di piede e può essere usato come un giocatore qualsiasi se si effettua un retropassaggio e non si fa più ingannare dai tiri affettati che partono dai calci d'angolo (niente più "gol sicuri" quindi). Il problema riguardante i rallentamenti allo scrolling è virtualmente scomparso, i nomi delle squadre sono stati completamente editati, ci sono nuove squadre "customizzate" come quella delle parolacce o delle belle ragazze e... è tutto. Di fatti, Sensible Soccer 1.1 è il migliore gioco di calcio in circolazione su Amiga, anche se in effetti se avete già speso la vostra brava cifra per il primo Sensi non ha senso ri-spendertela per intero per comprare quella che è in fin dei conti una versione "rivisitata e corretta" di quello che è già un gran gioco per i fatti suoi. Va da sé che se non avete l'originale questo è senz'altro un buon acquisto, altrimenti...

MA



# Computer Time

Vendita per corrispondenza  
via Provvidenza, 43 Sarmeola di Rubano 35030 Padova  
Showroom e uffici

**PADOVA**



## Ultimi arrivi PC

Soundblaster Multimedia Kit (SB Pro + CD-Rom + 6 Software CD)	950.000
VideoBlaster (Desktop video + PAL Digitalizer)	550.000
Scanner colore 300-600-800 dpi 24 bit	telefonare
Packard Modem/Fax ProLink 9600 bps (ideale per Notebook)	350.000
MOTHERBOARD 486DX 50 Mhz 256Kb cache	1.650.000
MOTHERBOARD 386SX 33 Mhz	270.000
NOVELL NetWare Lite v1.1 + DR DOS 6.0	210.000
Streamer 250 Mb + cartridge 120 Mb	650.000
Monitor SVGA Multiscan 1024x768	430.000
Fax/Modem Supra v32bis v42 MNP2-5	telefonare

## PC Compatibili

PC286 16Mhz 1Mb ram / 45Mb HDD / VGA 256Kb	1.350.000
PC386sx 33Mhz 2Mb ram / 105Mb HDD / VGA 1Mb	1.800.000
PC386dx 33Mhz 4Mb ram / 130Mb HDD / VGA 1Mb	2.200.000
PC386dx 40Mhz 4Mb ram / 130Mb HDD / VGA 1Mb	2.300.000
PC486dx 33Mhz 4Mb ram / 170Mb HDD / VGA 1Mb 64.000 colori	2.900.000
PC486dx 50Mhz 4Mb ram / 170Mb HDD / VGA 1Mb 64.000 colori	3.600.000

Caratteristiche comuni a tutti i nostri PC:  
Cabinet Desk, MONITOR 14" 1024x768 COLORE, 2 Seriali, 1 Parallelo,  
Disk Drive 3" 1.4Mb, Tastiera estesa, Mouse 3 tasti.  
**NB: i prezzi dei PC possono subire delle variazioni  
causa fluttuazioni dollaro.**

## Accessori PC

Star LC-20 9 aghi 80 colonne	380.000
Star LC-100 9 aghi 80 colonne colore	500.000
Fujitsu DL-1100 24 aghi 100 colonne	800.000
Fujitsu DL-1200 24 aghi 136 colonne	1.000.000
Fujitsu BREEZE 200 inkjet	900.000
Disponibili kit colore per Fujitsu serie 1100-1200	100.000
Disponibile tutta la gamma Logitech	telefonare
Disponibile tutta la gamma monitor stampanti NEC	telefonare
Monitor Sampo 14" 1024x768 non interi. 0.28 doti	800.000
Disponibile tutta la gamma HardDisk Fujitsu-Quantum (AT-SCSI)	telefonare
Filtro antiradiazioni in cristallo 14-19"	telefonare

NOVITA' disponibili  
Super VGA 64.000 colori  
10 volte più veloci!  
Compatibilità totale  
Windows 3.1

## Linea Commodore

Amiga 600	telefonare
Amiga 600 HD 40Mb	telefonare
Amiga 2000 ECS 2.0	telefonare
Amiga 3000 tower	telefonare
Amiga 1200 + 4000	telefonare
Kiobator 1.3 per A600	88.000
Kiobator 2.0 per A500	95.000
Drive esterno per Amiga	130.000
Digitalizzatore Video 4.0	377.000
Espansione 512k per A500	50.000
Espansione 1Mb per A500color	90.000
Espansione 1Mb per A600	telefonare
Espansione 1.5Mb per A500	180.000
Scanner 256 ton di grigio	299.000
Controller floppy DMA + HDD 45Mb	850.000
A530 68030 40Mhz GVP per A500	1.470.000
HardCard 85/120/240 Mb 0/8 Mb ram per A500	telefonare
HardCard 85/120/240 Mb 0/8 Mb ram per A3000	telefonare
Acc. 68030 25/40/50 Mhz GVP	telefonare
Synetic Sound 56 KHz + MIDI	179.000

**MEGA OFFERTA!**  
Amiga 600 HD 40Mb  
monitor 14" colore stereo  
joystick albatros, mousepad  
a sole L. 1.590.000

Telefono  
049-8976787  
049-8976508  
049-8976756  
fax.  
049-8976414

Orario continuato  
10 - 19.30  
escluso lunedì mattina

**GVP  
Point**

*Gli unici a Padova*

**PREZZI IVA INCLUSA  
Garanzia 24 mesi  
su tutte la parti PC**

# DANY ITALIANA

FORNITURE PER CENTRI E.D.P.  
IMPORTAZIONE - DISTRIBUZIONE INGROSSO  
MINUTO - VENDITA PER CORRISPONDENZA

VIA G. MANARA 7  
15033 CASALE MONF. (AL)  
TEL. 0142.451594  
FAX 0142.782112



**RICHIEDETE IL NOSTRO CATALOGO  
ILLUSTRATO IN OMAGGIO**

SIGNOR \_\_\_\_\_

VIA \_\_\_\_\_

CITTA \_\_\_\_\_

CAP \_\_\_\_\_

TEL. \_\_\_\_\_

DM 91/9

## ALCUNI NOSTRI PREZZI

GARANTITI 100%

Quantità	da 50 a 100			da 210 a 300			da 610 a 750		
	Prezzo unitario								
MICRO DISK 3,5 2D DS.DD. NEUTRI SENZA ETICHETTA	800	740	720						
MINI DISK 5,25 2D.DS.DD. NEUTRI CON BUSTA + ETICHETTA	600	560	540						
MINI DISK 5,2 DS.HD. 1,2 MB ALTA DENSITÀ + BUSTA + ETICHETTA	1000	950	850						
MICRO DISK 3,5 DS.HD. NEUTRI ALTA DENSITÀ SENZA ETICHETTA	1300	1240	1100						
BOX PORTA DISK 3 1/2 O 5 1/4 80 POSTI									L.13.000
ESPANSIONE 512K PER AMIGA 500									L. 60.000
MICRO DISK 5 1/4 2D DIASPRON BOX PLASTICA									L. 700
CONFEZIONE 10 ETICHETTE 3 1/2 COLORATE									L. 400
BOX POSSO 150 POSTI 3 1/2									L. 38.500
KIT PULIZIA DRIVE 3 1/2 o 5 1/4									L. 6.000
VIDEOCASSETTA VHS HIGH GRADE		120" L. 3.800	180" L. 4.300						
MICRO DISK 3,5 2D MARCATI BOOT FORMATTATI AMIGA									L. 1.000

**MAXI DISK CONVERTER** UTILIZZATO PER CONVERTIRE UN NOR-  
MALE DISCO DA 720K IN UN DISCO HD 1,4 M. PRATICANDO  
IL SECONDO FORO.  
**L. 55.000**

TUTTI I PREZZI SI INTENDONO IVA COMPRESA.  
SPEDIZIONI POSTALI ESPRESSE IN TUTTA ITALIA. SPESE DI SPEDIZIONE: L. 12.000 FINO A 3  
KG.; L. 13.000 FINO A 5 KG.; L. 16.000 FINO A 10 KG.; L. 18.000 FINO A 15 KG.; L. 20.000 FINO  
A 20 KG.; NOTE: 100 DISK 3 1/2 PESANO ALL'INCIRCA KG. 2,5 CON IMBALLO



# CBCS.<sup>®</sup>

Commodore

BASIC COMPUTER SYSTEM

VIA MONTEGANI,11  
20141 MILANO

TEL.(02) 8464960 r.a.  
FAX (02) 89502102

## VENDITA ANCHE PER CORRISPONDENZA

DISPONIBILE  
ANCHE CON HD20/40/80/120/200



**AMIGA 600 NEW**  
£.490.000

**AMIGA 1200**  
£.780.000

### ORDINA LE NOVITA' !!



**INCA**  
PER PC  
£.99.900



**GOBLINS II**  
AMIGA E  
PC  
£.59.000



**STREET  
FIGHTER II**  
£.59.900



**THE MANAGER**  
PER AMIGA  
£.79.900



**KICKSTART**  
PER  
AMIGA600  
£.60.000



**AMIGA 4000 HD120**  
DA £.3.900.000

**NOVITA' GIORNALIERE PER  
SEGA MEGA DRIVE  
ATARI LINKS  
CDTV COMMODORE  
GAME BOY**



**COMPUTER 386-25 MHZ**



CON MONITOR A COLORI  
£.1.550.000

NOME E COGNOME \_\_\_\_\_  
 INDIRIZZO \_\_\_\_\_  
 CITTA, CAP E PROVINCIA \_\_\_\_\_  
 PREFISSO E N. TELEFONICO \_\_\_\_\_  
 FIRMA SE MINORENNE \_\_\_\_\_ TGM

DESCRIZIONE	COMPUTER	PREZZO

ORDINA DIRETTAMENTE INSERENDO LA RICHIESTA SOPRA RIPORTATA O TELEFONANDO  
AL (02)8464960 FAX (02)89502102 NELLA NOSTRA UNICA SEDE !!

I PREZZI SONO IVA INCLUSA  
GARANZIA DA UNO A TRE ANNI  
LEASING E CONTRATTI DI MANUTENZIONE  
LABORATORIO RIPARAZIONI PER COMMODORE  
SCONTI PER I SIG. RIVENDITORI  
RIPARAZIONI PER PC,COMMODORE E FAX

ORARIO 9,30-12,30 15,30-19,00 LUNEDI' MATTINA CHIUSO



# BOARDGAMES

## in TGM

Anno nuovo, rubrica nuova! Cosa c'è di meglio per iniziare il 1993 di un'intera rubrica dedicata al mondo del Gioco di Ruolo? Come dite? Un mucchio di cose? Sì, lo so, ma visto che io non sono un mago (perlomeno non nella realtà di tutti i giorni...) e neppure un Genio di quelli che esaudiscono i desideri, vedete un po' di accontentarvi!

Per questo primo numero della neonata rubrica, abbiamo pensato che fosse indispensabile chiarire il concetto di Gioco di Ruolo e fornire alcune indicazioni sui titoli attualmente disponibili in Italia. Lo spazio che verrà mensilmente dedicato a questo discorso non è molto, come potete vedere voi stessi, ma non è detto che in un futuro più o meno prossimo

apprezzare questa nostra iniziativa e attendiamo con ansia le vostre lettere al riguardo.

### VIVERE IL GIOCO

Il Gioco di Ruolo, quello vero intendo e non le pallide imitazioni che appaiono frequentemente sugli schermi del computer, sta conquistando sempre di più il grande pubblico italiano. Per molti però resta ancora un vero e proprio mistero, un qualcosa di cui si sente parlare spesso senza però riuscire a fornirgli un'identità precisa.

Spiegare a parole il funzionamento dei Giochi di Ruolo non è affatto un'impresa facile, soprattutto quando lo spazio a disposizione è poco, ma vedrò di fare il possibile per fornirvi un quadro preciso e completo di questo particolare genere ludico che sta conquistando il cuore di un sempre maggiore numero di appassionati.

### COS'E' UN GIOCO DI RUOLO?

Un libro dal finale aperto, un romanzo che viene scritto dagli stessi giocatori, una recita libera; tutte queste definizioni sono corrette, ma ancora non bastano a cogliere la vera essenza del Gioco di Ruolo, sicuramente uno dei generi ludici più appassionanti e costruttivi che siano mai stati creati. Un Gioco di Ruolo offre la possibilità di vivere in prima persona delle emozioni particolari, di diventare i veri eroi di un racconto attraverso l'uso della propria fantasia. Uno dei partecipanti, possibilmente quello che ha più tempo libero e una maggiore capacità interpretativa, ricopre la carica di Master - altrimenti chiamato Game Master, Custode o Arbitro - e ha il compito fondamentale di creare e condurre le avventure; questo si traduce nella preparazione di una storia di base e nella schematizzazione degli avvenimenti che dovranno avere luogo durante la partita,

nonché nell'interpretazione dei personaggi che i giocatori possono incontrare. Il Master ricopre in pratica il ruolo di sceneggiatore, descrivendo ai giocatori il mondo all'interno del quale si muovono. Gli altri partecipanti, invece, interpretano le figure principali della storia, stabilendo attraverso le loro stesse azioni l'evolversi dell'avventura. In un contesto fantasy, ad esempio, il Master può preparare una particolare regione in cui far muovere i giocatori, popolata da elfi, nani,

maghi, draghi e tutte le creature che desidera, e una storia in cui inserire i personaggi. Questa potrebbe comprendere principesse rapite, enormi tesori e terribili mostri. Una volta che il Master ha descritto ai giocatori il mondo in cui si trovano e ciò che sta succedendo, spetta unicamente a questi decidere cosa fare. Uno dei caratteri principali del Gioco di Ruolo è appunto la totale e incondizionata libertà di

Seconda Edizione

1991

il gioco di ruolo del  
signore degli anelli

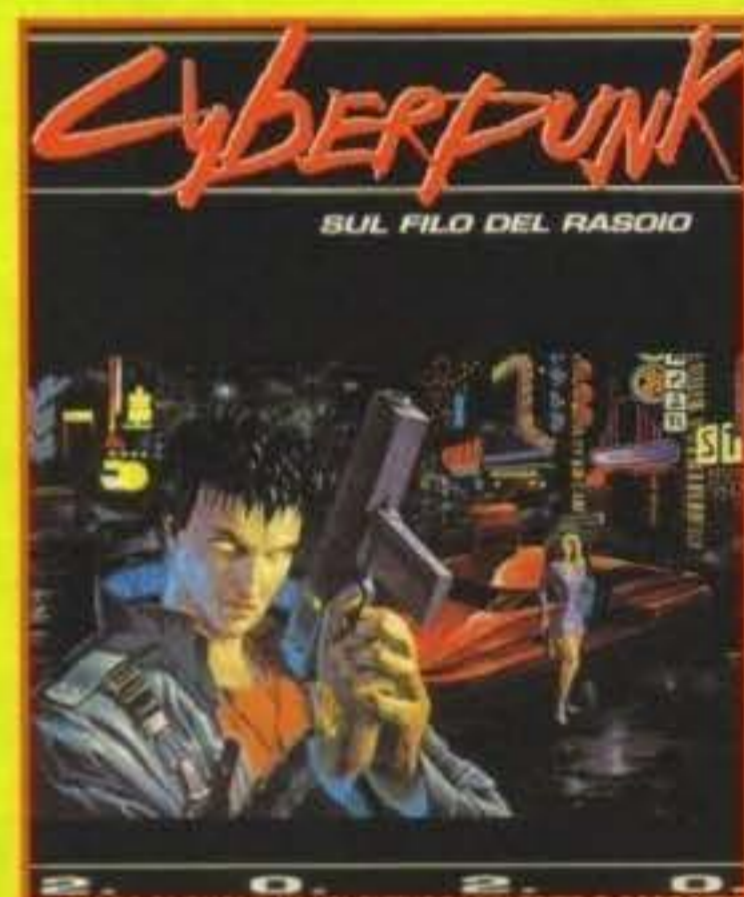
L'unico gioco di ruolo ambientato nel mondo di J.R.R. Tolkien

Tutti in avventura insieme al vecchio Gandalf.

non lo si possa aumentare. Per cui, se la rubrica vi piace fatecelo sapere. Inutile dire che anche le critiche saranno molto gradite; possiedo un voracissimo cestino della spazzatura che non aspetta altro!!! A parte gli scherzi, ci auguriamo che possiate



Il vecchio Dungeons & Dragons in veste nuova.



Anno 2020; violenza a go-go

azione dei personaggi. I giocatori non sono assolutamente costretti a fare ciò che ci si aspetta da loro e possono benissimo scegliere di ignorare le avventure che il Master propone loro, senza per questo essere penalizzati. Come abbiamo detto, ciascun giocatore interpreta un particolare personaggio; le capacità fisiche di questo vengono determinate casualmente, facendo ricorso a particolari dadi, ma il suo modo di agire e il suo comportamento vengono decisi unicamente da chi lo interpreta. Il compito del Master, una volta preparata un'avventura, non è quello di giudicare le scelte morali dei personaggi, ma solo di stabilire in maniera totalmente imparziale il risultato delle loro azioni; non deve in pratica penalizzarli se scelgono di colpire un nemico alla schiena, ma solo decidere, attraverso l'uso di dadi e particolari tabelle, se il colpo ha successo o meno. I Giochi di Ruolo attualmente disponibili in Italia

Poteva mancare il Gioco di Ruolo del più famoso indagatore dell'incubo?

# DYLAN DOG





**Problemi di congiuntivite?**

sono numerosi, anche se non rappresentano che una minima, benché selezionatissima, parte del mercato americano. Oltre al genere fantasy, che è sicuramente il più diffuso e apprezzato, troviamo anche titoli dedicati all'horror e alla fantascienza, con particolare attenzione al filone cyberpunk. Direi che ce n'è per tutti: cosa aspettate a provarli?

**IL GIOCO DI RUOLO IN ITALIA**

Quello che segue è un breve elenco dei maggiori Giochi di Ruolo attualmente disponibili in italiano. A ciascun titolo segue una breve descrizione e una valutazione globale che ha lo scopo di fornire delle valide indicazioni per coloro che fossero interessati ad acquistare un Gioco di Ruolo.

**CYBERPUNK 2020 - STRATELIBRI**  
Sicuramente il più significativo esponente dell'omonimo genere, porta i giocatori a indossare i panni di uomini in cerca di gloria o fortuna, all'interno di una società incredibilmente violenta e corrotta. Grande attenzione è stata rivolta agli impianti cybernetici, protesi meccaniche che vengono sostituite alle parti danneggiate del corpo e alla Rete, il gigantesco sistema di comunicazione computerizzata in cui la realtà virtuale ha raggiunto livelli incredibili. Ottimo il sistema di regole, semplice e sufficientemente preciso; uno dei migliori Giochi di Ruolo in circolazione. **ESPANSIONI:** Hardware, modulo informativo sulla società del 2020; Database, utilissimo schermo del Master, contenente tutte le tabelle necessarie per gestire una partita; Gravità Zero, modulo informativo sulle stazioni orbitali. Contiene un'avventura.

**DUNGEONS & DRAGONS - EDITRICE GIOCHI**

Cosa dire di questo grandissimo classico che non sia già stato detto? Non è certo il massimo per quanto riguarda le regole, ma bisogna anche considerare la sua venerabile età. Dungeons & Dragons resta comunque un grandissimo esponente del mondo del Gioco di Ruolo ed è forse il migliore per chi vuole cominciare con le cose più semplici. E poi... il primo amore non si scorda mai!!! **ESPANSIONI:** Un numero incredibile di moduli d'avventura, pronti per essere giocati e semplicissimi da impostare; Atlante 1, 2 e 3, tre stupendi moduli geografici sui quali vengono esposte, con grandissima cura e chiarezza, alcune delle più importanti regioni del mondo in cui è ambientato D&D.

**DYLAN DOG -**

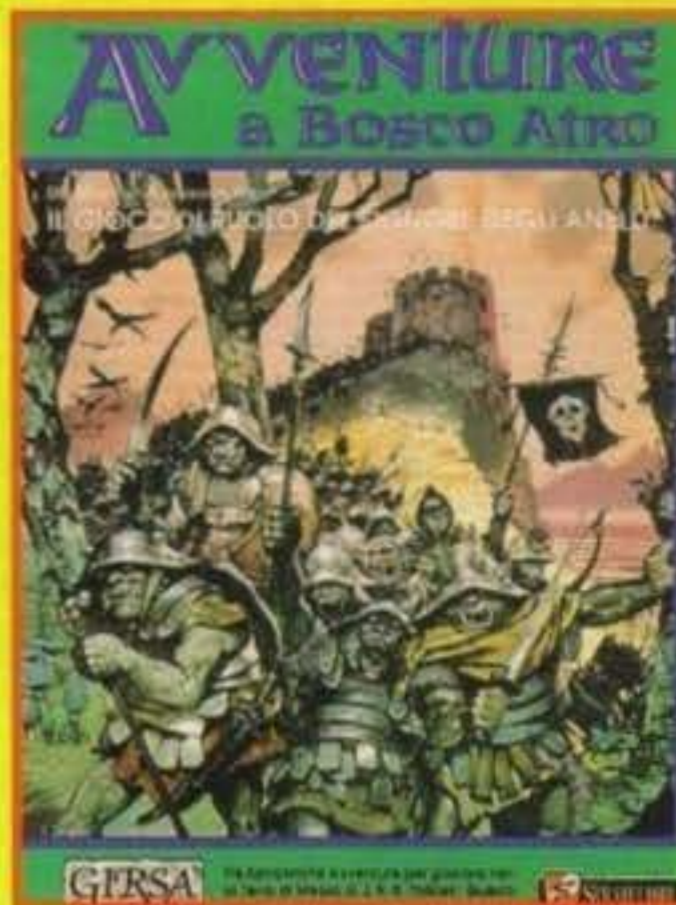
**DAS PRODUCTION**

Era impossibile che a un personaggio amato come il grande Indagatore dell'Incubo, non venisse dedicato un Gioco di Ruolo. Realizzato interamente in Italia, non ha nulla da invidiare ai prodotti americani, anzi... Per tutti coloro che amano Dylan Dog, questo gioco è imperdibile! **ESPANSIONI:** Alta Società, Richiamo dall'Inferno, Attraverso le Linee e Labirinti di Paura, moduli di avventura pronti per essere giocati; Lo Schermo dell'Arbitro, contenente tutte le tabelle più importanti; Il Mondo di Martin Mystere, espansione di gioco che offre la possibilità di giocare anche con il celebre Detective dell'Impossibile.

**IL GIOCO DI RUOLO DEL SIGNORE DEGLI ANELLI (GIRSA) - STRATELIBRI**

Ispirato alla grandissima opera di J.R.R. Tolkien, il più celebre autore fantasy di ogni tempo, questo fantastico gioco riesce a unire un'ambientazione unica con uno dei migliori sistemi di regole che sia mai stato ideato. Decisamente il miglior Gioco di Ruolo che sia mai stato fatto. Unica pecca, risulta essere abbastanza complesso per i neofiti.

**ESPANSIONI:** I Cancelli di Mordor, Assassini a Dol Amroth, Wose della Foresta Oscura e Avventure a Bosco Atro, moduli di avventura estremamente curati e dettagliati; Goblin Gate e Lorien, moduli geografici in cui vengono illustrate due delle più celebri



**Indovinate un po' chi stanno inseguendo!**

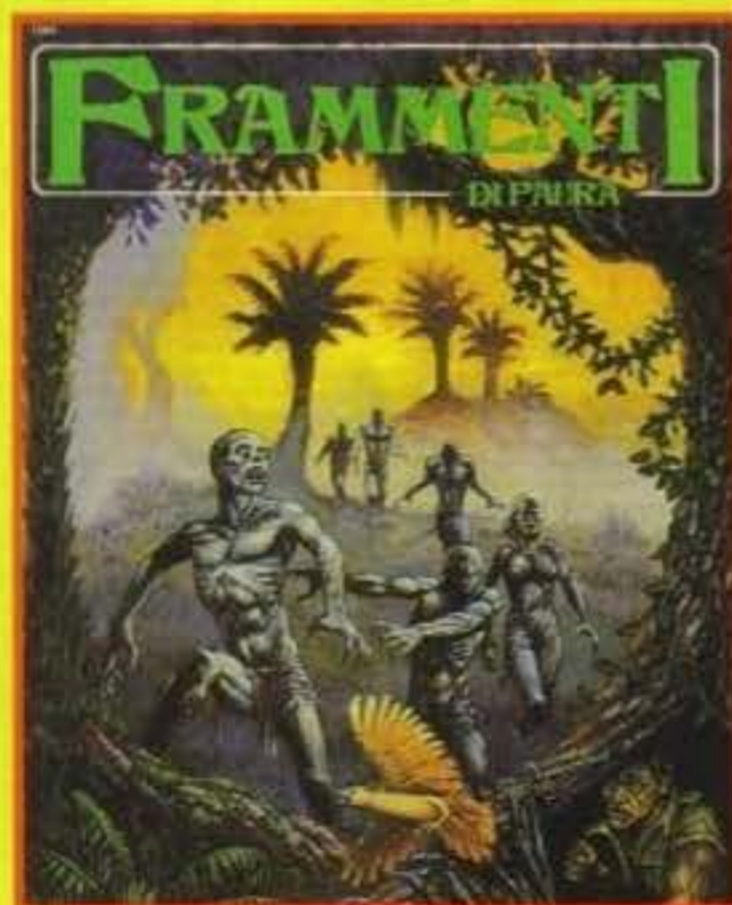
Stelle, Sei Minuti a Mezzanotte e Frammenti di Paura, moduli di avventura; Schermo dell'Arbitro; Manuale dell'Investigatore, supplemento semi comico per l'autodifesa dei personaggi.

**STORMBRINGER - STRATELIBRI**

Ennesimo riferimento letterario, Stormbringer trae ispirazione dalla saga fantasy di Eric di Melnibonè, dello scrittore Michael Moorcock. Il romanzo è abbastanza peculiare e può anche non piacere, ma il gioco è veramente ottimo. Il sistema di regole è fondamentalmente simile a quello del Richiamo di Cthulhu, ma presenta notevoli migliorie. Ottima anche l'ambientazione.

**VAMPIRI - DAS PRODUCTION**

Una volta tanto, il punto di vista del giocatore viene ribaltato; in Vampiri i giocatori non sono cacciatori di mostri non-morti, bensì i mostri stessi, impegnati in una difficile lotta per la sopravvivenza. Ideale per chi vuole cambiare una volta ogni tanto! Con questo termina la nostra breve introduzione ai Giochi di Ruolo; spero di non avervi annoiato troppo, ma vi prometto che dal prossimo numero partiremo subito con le recensioni delle novità, mentre a Marzo vi attende un dettagliato resoconto della Fiera del Giocattolo di Milano. Cosa volete di più?  
**ANDREA "TEX" FATTORI**



**Lo sapevo che dietro quel viaggio economico in Africa c'era una fregatura...**

zone della Terra di Mezzo, Schermo del Game Master, indispensabile per non farsi sommergere dalle numerosissime tabelle.

**IL RICHIAMO DI CTHULHU - STRATELIBRI**

Dai celebri racconti horror di H. P. Lovecraft, Il Richiamo di Cthulhu offre avventure cariche di terrore nel mondo degli anni '20. Il sistema di regole non è al livello di quello di Girsa, ma offre spunti molto interessanti che sono stati ripresi dalla maggior parte dei giochi prodotti negli ultimi anni. **ESPANSIONI:** Cthulhu Companion, supplemento di regole con nuovi mostri e avventure; Le Ombre di Yog-Sothoth, Sulle Orme di Tsathogghus, Terrore dalle



**Glantri e Ylaruam: due ottimi posti per trascorrere le vacanze... sempre che abbiate tendenze suicide!**



PROGRAMMA E MANUALE IN ITALIANO

# ASHES OF EMPIRE



*Mike Singleton*

MIRAGE TECHNOLOGIES MULTI - MEDIA LTD. © MIDNIGHT GAMES 1992. ALL RIGHTS RESERVED.

NELLA CONFEZIONE UNA VIDEOCASSETTA IN ITALIANO SPIEGA COME GIOCARE

**AMIGA  
PC 286 O  
SUPERIORI.**  
SCHEDE GRAFICHE: VGA  
RICHIEDE 1 Mb RAM.  
SISTEMA OPERATIVO:  
DOS 3.0 O SUPERIORI.  
INTERFACCIA:  
MOUSE E TASTIERA,  
JOYSTICK E TASTIERA.  
SUPPORTA:  
ADLIB, ROLAND,  
SOUNDBLASTER.

**93% AMIGA**  
("TGM" GIUGNO '92)

AI GIORNI NOSTRI, CIÒ CHE ACCADE QUANDO  
GLI IMPERI SI FRANTUMANO...  
ISPIRANDOSI AGLI EVENTI CHE HANNO SCONVOLTO  
LA GEOGRAFIA DEGLI STATI DELL'EST EUROPEO  
MIKE SINGLETON HA CREATO UN GIOCO DALLE  
DIMENSIONI CICLOPICHE, UNA STRAORDINARIA  
COMBINAZIONE DI AVVENTURA E STRATEGIA.  
SELEZIONA UNA TATTICA VINCENTE PER  
RISTABILIRE L'ORDINE IN UN MONDO IN MANO AL  
CAOS EVITANDO, ALLO STESSO TEMPO, CHE  
L'ESASPERAZIONE DI INTERI POPOLI SFOCI IN UN  
CONFLITTO NUCLEARE.



# MIRAGE

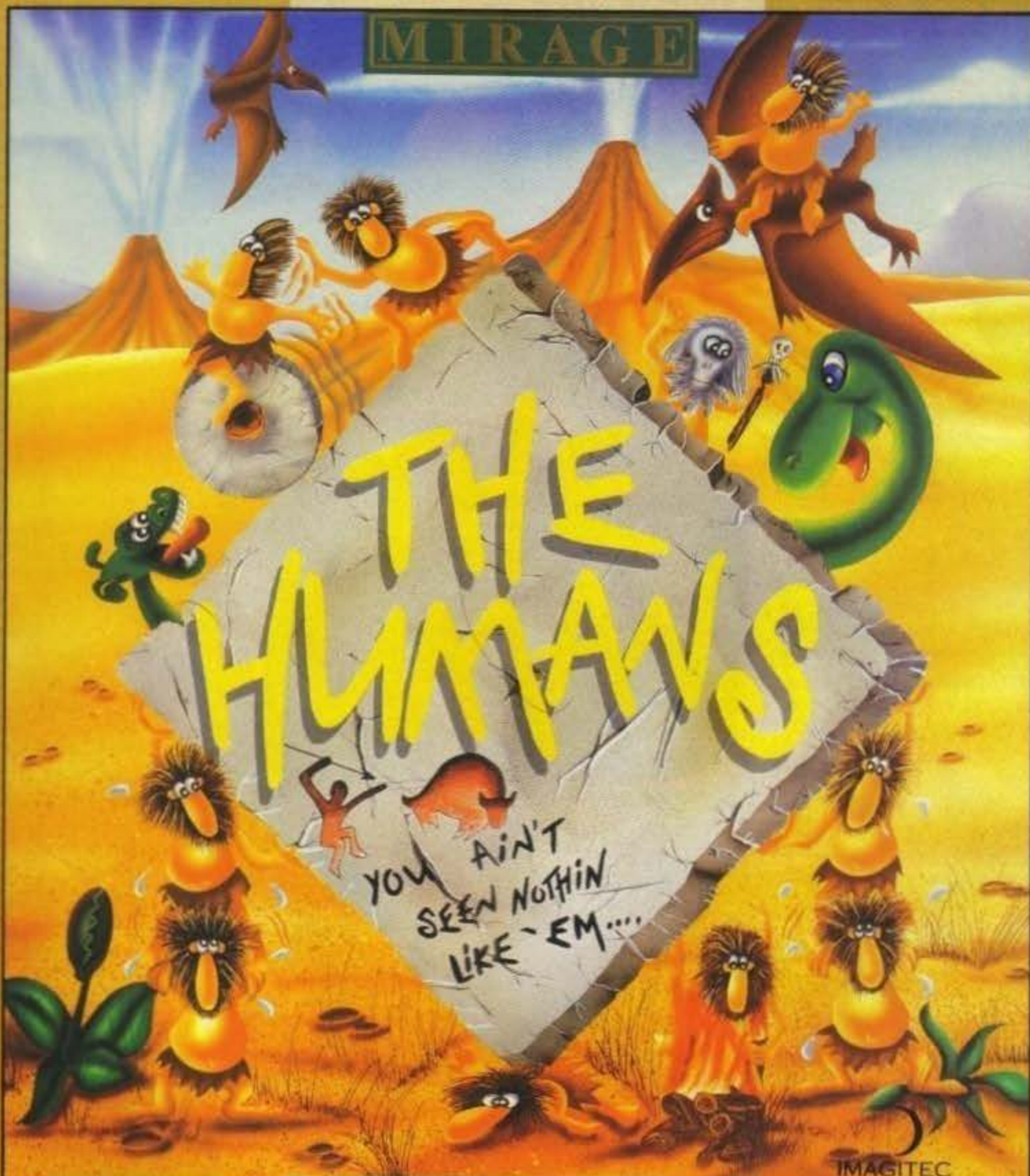


**LEADER**  
DISTRIBUTOR



PROGRAMMA E MANUALE IN ITALIANO.

CADARIO



© 1992 ATARI CORP. LICENSED TO IMAGITEC DESIGN INC./MIRAGE "HUMANS"™ GEMTEK INC.

IMAGITEC



STANNO PER DIVENTARE I PERSONAGGI DELL'ANNO!

SONO PAZZERELLONI, INTELLIGENTI, BUFFI E SIMPATICI. SONO GLI HUMANS! IL GIOCO, CARATTERIZZATO, DA UNA SORPRENDENTE GIOCABILITÀ E DA UN UMORISMO ECCEZIONALE, OFFRE UNA VISIONE COMICA DELL'EVOLUZIONE UMANA. CATAPULTANDOTI IN UN INCREDIBILE NUMERO DI SFIDE ATTRAVERSO 100 LIVELLI.



NELLA CONFEZIONE UN DIVERTENTISSIMO FUMETTO!

AMIGA  
PC 286 O SUPERIORI  
RICHIEDE: 640 K  
RACCOMANDATO:  
DISCO RIGIDO.  
TASTIERA, JOYSTICK. VGA.  
AD-LIB, SOUNDBLASTER  
E ROLAND.





# TGM TALENT SCOUT • TGM TALENT SCOUT • TGM TALENT



1

Benvenuti al Talent Scout di Gennaio, le feste volgono al termine e presto dovremo ricominciare a lavorare (o a studiare, ndRaffaele)(o entrambi, ndBDM)(o nessuno dei due, ndTMB)(o a scriverci Che vi prendo a calci tutti quanti... NdMax).

Il Natale è spesso sinonimo di regali e questo mese bisogna proprio dire che, sebbene il materiale pervenutoci non sia tantissimo, ci sono un paio di giochi veramente ben fatti.

Prima di cominciare comunque un ringraziamento a tutti coloro che ci hanno inviato dei dischetti Amiga, questo mese infatti manca la "colonna infame" per il semplice motivo che non abbiamo trovato nessun virus; che sia l'atmosfera natalizia?

In apertura vorrei comunque formulare questa puntualizzazione: se realizzate dei programmi in Amos, 3D Construction Kit et similia e decidete di spedirci anche il compilatore, ACCERTATEVI che quest'ultimo funzioni perfettamente altrimenti non fareste altro che crearci problemi che, tra l'altro, contribuiscono a ritardare la pubblicazione del vostro capolavoro; un esempio di questo problema è rappresentato dai giochi che ci hanno spedito Antonio e Massimo Navarra di Palermo e Gianandrea Terzi.

Un lettore di Bari, del quale non vogliamo



4

nemmeno pubblicare il nome, ha deciso di mandarci un modulo Protracker che inneggiava, a ritmo di techno music, al Nazismo più esasperato (con tanto di sample "Adolf, Adolf"... (non per niente la musica era rippata da un demo tedesco fatto da un gruppo di NaziSkin. NdTMB), non credo che sia nemmeno il caso d'aggiungere altro... Anche perché proprio in questo periodo si legge quotidianamente d'assurde intolleranze etniche tornate preoccupatamente alla



2

ribalta, evitiamo quindi di contribuire a mettere strane pulci nelle orecchie di giornalisti poco competenti (e chi ha letto il Corriere della Sera di domenica 29 Novembre sa a cosa mi sto riferendo) che possano in qualche modo accomunare il mondo dei videogiochi a intollerabili degenerazioni di menti evidentemente malate.

Un programma che potrebbe risultare particolarmente interessante per tutti quelli che scrivono sorgenti, sfruttando l'ormai stradiffuso AMOS (come il nostro Montoli), è il Super Screen Shower che permette di convertire le immagini da IFF (acronimo di International File Format) ad Abk (il formato grafico che viene utilizzato dall'AMOS), un solo appunto: l'AMOS Professional ormai non ha più problemi d'incompatibilità con gli IFFI

La prima delle due "stelle" di questo numero del Talent Scout (alla seconda è dedicata addirittura una pagina) è Federico Tollemeto che ha programmato (sempre in Amos) un clone di Super Sprint nomato Top Speed Racing (foto 1-6): le peculiarità di questo programma sono molteplici, partiamo quindi dalle ottime musiche che accompagnano l'intero gioco, passiamo poi alla grande varietà di veicoli che si possono scegliere (ognuno con le sue caratteristiche di accelerazione, resistenza velocità ecc.) che comprendono Stunt Cars, Formula 1, Truck (i vol-



3

garissimi camion), Gran Turismo (Ferrari F40 e simili) ecc, e aggiungiamo ancora tutta una serie di opzioni molto ben strutturate. Fra queste spicca indubbiamente il numero di partecipanti che può raggiungere un massimo di tre (due col joystick e uno con la tastiera), tutto questo grazie all'inserimento di tre finestre a video (con possibilità di zoom) inquadranti le singole vetture. Come si capisce dalle foto la grafica è d'ottima qualità, con tutta una serie di particolari veramente convincenti (si passa dalla nebbia alla neve, dalle navi ai treni che attraversano lo schermo...).

L'unico aspetto che rimane ancora da commentare è quello della giocabilità e qui non possiamo esprimere un parere ugualmente entusiastico: Top Speed Racer gira un po' troppo lento sull'Amiga 500 (troppo veloce invece sul 1200), a tale proposito ti posso consigliare di ottimizzare le routine di controllo della macchina e soprattutto quelle di collisione col fondale e tra gli sprite stessi; volendo proprio essere pignoli il sistema di caricamento risulta spesso e volentieri un tantino noiosetto, anche se bisogna segnalare l'ottima opportunità di installare il gioco su Hard Disk. Si tratta in ogni caso di un grosso lavoro sicuramente degno di nota, valuta eventuali correttivi e facci sapere!

Massimo Cascone di Palagiano ha invece deciso di spedirci un gioco tridimensionale (foto 7-8)(o poligonale che dir si voglia) realiz-



5

# TGM TALENT SCOUT • TGM TALENT SCOUT • TGM TALENT



# SCOUT • TGM TALENT SCOUT • TGM TALENT SCOUT • TGM



zato interamente con il 3D Construction Kit della Domark; il gioco è ancora abbastanza spartano, ma possiede il pregio d'essere fatto a poligoni invece che con la solita grafica Bit-Map (a proposito, visto che da parecchio tempo è uscito l'AMOS 3D, perché non ci mandate qualcosa fatto con questo simpatico



programmino?). L'interfaccia utente di Remote World (questo è il nome del gioco) è ampiamente migliorabile, mentre per ciò che concerne la giocabilità dovresti vedere di aggiungere qualche enigma in più; anche in questo caso il nostro parere è comunque confortante, vedrai che con un po' di perseveranza e buona volontà



riuscirai a tirare fuori qualcosa di veramente buono (prova ad esempio a usare il 3D C.K. Il che ha subito parecchie migliorie rispetto alla precedente versione).

Adesso un appello a tutti... BASTA CON I CLONI DI TETRIS!!!

Tanto per cambiare un nuovo aspirante programmatore, Lorenzo Melato, ci ha spedito indovinate che cosa? Sì, l'incredibile, fantastico e soprattutto innovativo Oh, No! More Tetris (foto 9).

Tralasciando la superlativa originalità di questo programma devo ammettere che tecnicamente non è niente male, le

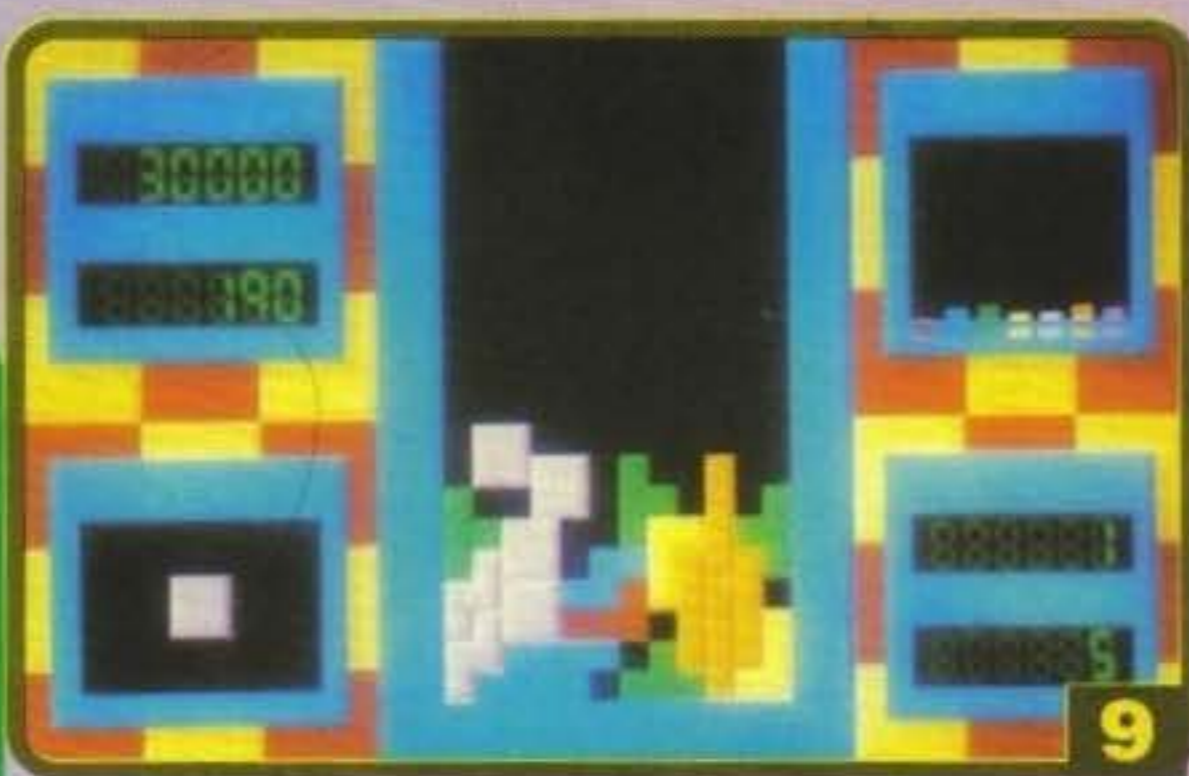


Chiudiamo quindi con un progetto di shoot'em'up propostoci da Samuele La Nadia, obiettivamente non c'è sembrato particolarmente innovativo o

vario, in ogni caso, pur ampiamente migliorabile, potrebbe saltar fuori qualche cosa di interessante, tocca solo a te...

TANTE, GROSSE E CATTIVE...

No, non sono le amiche di Shin, ma bensì le schermate che ci avete spedito provocando gaudio e tripudio nelle nostre menti malate; ad ogni modo cominciamo con Vincenzo Baldi che ci ha spedito delle schermate fatte con il Deluxe Paint: sinceramente il tratto è un po' incerto e la qualità lascia sotto questo aspetto a desiderare, perfeziona il tuo stile e poi si vedrà; Salvatore Asero ci spedisce invece l'immagine di uno dei personaggi di Street Fighter II (Ken, foto 10) intento a lanciare una fireball e un'animazione di un ipotetico protagonista



di platform molto carino, oltre ad una discreta Delta Integrale (foto 11). E così anche per questo mese è finita; non ci rimane che rinnovarvi il nostro invito a darvi da fare, e chissà che tra di voi non si nasconda un futuro David Braben... Ci risentiamo presto!

Stefano "BDM" Petruccio & Mirko "TMB" Marangon

# SCOUT • TGM TALENT SCOUT • TGM TALENT SCOUT • TGM



SPECIALE TALENT SCOUT • SPECIALE TALENT SCOUT

# UN ANOTHER WORLD TUTTO ITALIANO?

**Non ci credete? In un primo momento nemmeno noi, eppure è proprio quello che ci siamo trovati di fronte!**



Programmare, si sa, è un lavoro piuttosto impegnativo, sia per ciò che concerne le utility (dove bisogna riuscire a concepire programmi concorrenziali e privi di bug) sia per i giochi: questi ultimi, a dispetto di quanti dicono il contrario, risultano spesso molto più difficili da realizzare rispetto a un programma, per così dire, serio; bisogna pensare infatti che è importante riuscire non solo a

sviluppare delle ottime routine grafiche e sonore, ma è necessario creare uno storyboard (o, più semplicemente, una sceneggiatura) convincente, seguito da una giocabilità adeguata supportata da una varietà tale da coinvolgere pienamente il giocatore.

Durante il mio periodo da hobbista (se così lo vogliamo chiamare) ho avuto occasione di cimentarmi in qualche lavoretto di poco conto e, al tempo stesso, ho recentemente potuto visionare parecchio materiale realizzato da amatori come me. Ma come comincia la passione di un programmatore e soprattutto cosa lo spinge a rubare tempo al lavoro (e spesso allo studio) per dedicarsi a quest'arte (perché di arte si tratta)?

Non posso dare una risposta oggettiva, ma solo la mia modesta opinione nata dalla mia (seppur poca) esperienza: la gratificazione e la speranza che qualcosa



di tuo possa far divertire, in senso buono naturalmente, qualcun'altro.

Sicuramente il 90% dei programmatori presenti ora sul mercato mondiale hanno cominciato per hobby, così per gioco, senza pensare che il proprio nome potesse poi diventare un sinonimo di divertimento.

L'Italia si è gettata sul mercato da poco (rispetto, ad esempio, all'Inghilterra che



vanta una moltitudine d'affermati programmatori), ma ha subito raccolto i primi frutti con Bomber Bob ai primordi e col recentissimo Nathan Never recensito sul numero scorso. Molti di voi si staranno giustamente chiedendo il perché del titolo che, almeno fino ad ora, risulta completamente fuori luogo (anche se un'occhiatina alle foto vi sarà sicuramente già caduta...); non preoccupatevi e abbiate un po' di pazienza: dopo solo due mesi che mi occupo di questa rubrica ho visto molti lavori più o meno validi, ma questa volta non riesco proprio a capacitarmi della qualità della realizzazione di cui mi appresto a parlarvi, andiamo comunque con ordine: pochi giorni fa stavo visionando assieme a Mirko il materiale per-



SPECIALE TALENT SCOUT • SPECIALE TALENT SCOUT • S



# SPECIALE TALENT SCOUT

venutoci per questo numero del Talent Scout e, nascosto tra centinaia di buste gigantesche, il mio fido socio vide un dischetto che faceva capolino da sotto il mucchio; pescato il bluastro supporto magnetico e inserito quest'ultimo nel drive riuscimmo a leggere una lettera molto simpatica riguardante un gioco simile ad Another World con l'unica differenza che mentre il primo è stato programmato in assembler, il secondo era realizzato tramite l'ormai stradifuso pacchetto della Europress Software: l'Amos.

Vi confesso che a questo punto la prima sensazione che l'idea suscitò in noi non era molto distante da un forte scetticismo, ma appena il programma ha cominciato a girare sul nostro fido 1200 le nostre mascelle hanno sfondato il pavimento; non era praticamente possibile, un secondo Another World fatto in Amos (tra l'altro non ancora compilato) e per di più veloce e altrettanto valido. Purtroppo il demo era costituito solo da sei schermate e da un unico enigma, ma lo stile nitido della grafica e la fluidità del perso-



naggio erano qualcosa d'impressionante, da non crederci... La mattina dopo (dovreste ormai sapere che il redattore è un essere notturno!) ci proiettammo diretti in redazione e aspettammo l'arrivo di Max, Ricki, Shin e degli altri redattori.

Appena arrivarono, mentre io cercavo di fermarli, Mirko caricava il gioco e il parere fu concorde: uno dei migliori demo del Talent Scout mai pervenutoci. Dopo dieci minuti mi ritrovai legato alla sedia di fronte al telefono col compito di contattare l'autore per conoscerlo di persona e per carpirgli qualche ulteriore informazione riguardo a XXXXX (non, non è un gioco a sfondo erotico, semplicemente non ha ancora un nome).

Matteo Resinanti (questo è il nome dell'artefice)(che arguzia NdTMB) vive a Milano e frequenta il quarto anno dell'Accademia di Belle Arti lavorando al tempo stesso come grafico (ha realizzato alcuni lavori per Cyberpunk, il famoso gioco di ruolo).

La storia di XXXXX non è ancora ben definita, ma dovrebbe parlare di un motociclista che a causa di un varco spazio temporale si ritrova in un altro mondo (lo so, non è molto originale ma per adesso basta e avanza secondo noi) dal quale deve fuggire al più presto o, in alternativa, salvare una ragazza in pericolo.

Il lavoro è cominciato da ormai quattro mesi e va avanti abbastanza a rilento a causa del poco tempo libero che Matteo ha a disposizione (come ti capisci NdBDM), ma le idee ci sono, la tecni-

ca è ottima, e i risultati si sono già abbondantemente visti, naturalmente le foto che vedete di contorno a questo speciale sono solo una sorta di "Work in Progress" perché manca ancora parecchio codice da implementare. Il programma non è molto complicato (a quanto dice lui!), si tratta infatti solamente di far muovere un personaggio su uno sfondo e implementare delle piattaforme e, in generale, dei punti d'interazione.

Tutto è cominciato per gioco, per hobby, senza uno scopo ben preciso e soprattutto senza conoscere praticamente nulla di Assembler, è bastato imparare a usare le innumerevoli risorse dell'AMOS, avere un buono stile grafico e ammirare oltre ogni limite Another World; tutto qui.

Ma come si spiega la giocabilità che ci ha colpito? Sinceramente è difficile da spiegare anche per l'autore che comunque sembra più che motivato a proseguire su questa strada che, almeno secondo noi, è quella giusta.

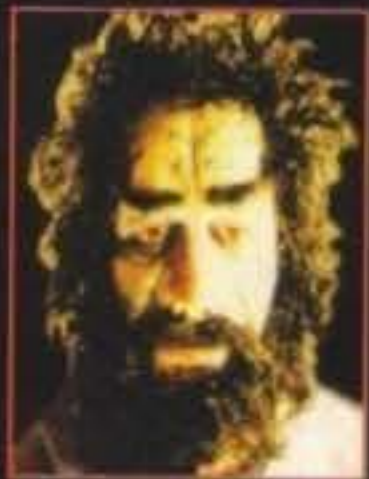
Tra una domanda e l'altra abbiamo anche scambiato qualche opinione sui giochi preferiti da Matteo che comprendono Gods, Another World (era prevedibile!) e le avventure dinamiche in generale.

Purtroppo non possiamo promettere che questo gioco verrà pubblicato, ma state certi che appena avremo qualche ulteriore informazione da darvi, non esiteremo a farlo, i bei lavori vanno premiati!!! Stefano "BDM" Petruccio



# SPECIALE TALENT SCOUT • SPECIALE TALENT SCOUT • SPECIALE





# WEEEN

## THE PROPHECY



"Sul Reame delle Rocce Blu incombe l'ombra di Kraal"



Un grande gioco d'avventura  
magica!

Animazioni a video\* dei personaggi in  
interazione diretta con la grafica.  
Un vampiro vorace e malizioso come  
insolito alleato.

Ergonomia semplice e ricca.

\* Unicamente su PC

Disponibile per PC, ATARI e AMIGA. Uscita per CD-ROM nel 1993.

Distribuzione esclusiva:

**CTO**

40069 Zola Predosa (Bo) - Via Piemonte, 7/F - Tel. 051/752122 - Fax 051/752410

**COKTEL VISION**





# Mail

Le vostre lettere vanno inviate

al seguente indirizzo:

TGM MAIL, Xenia Edizioni -  
Casella Postale 853, 20101 Milano.

## PROLOGO

Questa volta sarò estremamente conciso, di motivi di discussione ce ne sono parecchi e vale la pena partire subito con la Posta...

## IL CAPO-PSUEDO-REDATTORE RISPONDE

Obiettivamente non credevo che saremmo arrivati a questo punto. Ma in seguito ad alcune evidenti accuse che ci sono state recentemente rivolte mi sono sentito in dovere di replicare. Mi rendo quindi come molti di voi non possano comprendere a cosa mi riferisca esattamente, anche se altri sicuramente sì, e quindi cercherò di affrontare il discorso in maniera a tutti comprensibile.

Innanzitutto veniamo accusati d'attribuire indistintamente l'etichetta di megacapolavoro a ogni gioco pubblicato, e l'affermazione, sinceramente, mi sembra arbitraria e ingiustificata. Con questo non voglio certo dire che i voti di TGM non siano "mediamente" alti (almeno secondo un'accezione tipicamente scolastica) e il numero degli Star Player indubbiamente elevato, ma se avrete la pazienza di paragonarli con quelli di altre riviste del settore (inglesi e francesi) vi renderete facilmente conto da soli di come siano fra loro assolutamente compatibili e soprattutto, rimanendo all'interno dei nostri confini, decisamente omogenei con quelle stesse votazioni di chi afferma il contrario (cosa questa facilmente verificabile).

Il discorso, almeno secondo me, è comunque un altro. Lo scopo primo di una recensione è quello di informare il lettore sulle caratteristiche di un gioco, e quindi "parametrare" secondo un'indicativa scala di valutazione l'effettiva validità del prodotto. Detto questo non credo ci sia alcun lettore che non sia perfettamente in grado di trarre le sue debite considerazioni da una nostra recensione (pur riconoscendo l'eventualità d'incappare in sfortunati errori, come successo un anno fa con Final Blow, ma questo mi sembra un argomento già trattato e risolto). Non venite quindi a dirmi che, leggendo la review di Nigel Mansell, qualche d'uno abbia pensato: "Wow, 79%... E' quasi un "otto", fantastico! Corro subito a comprarlo...". Siamo seri, Nigel Mansell è un gioco medio, che ha strappato un 79% sulle nostre pagine, così come su tutte le altre riviste italiane ed estere, e questa mi sembra una visione abbastanza coerente della situazione.

A mio avviso non c'è alcun inflazionamento di "supercapolavori" o "giochi definitivi" (che, rimango di quest'avviso, sono tali perché riferiti a un più o meno circoscritto intervallo temporale), e non mi sembra proprio che abbiamo mai premiato con il bollino Top Score giochi che non lo

meritassero pienamente (sfido chiunque a dire il contrario), al limite posso riconoscere una certa prodigalità con gli Star Player, ma senza mai attribuire loro un valore complessivo superiore a quello che, secondo i NOSTRI parametri (ai quali vi consideriamo ormai perfettamente integrati), gli compete: quello di un gioco valido e degno di essere preso seriamente in considerazione. Non è vero che la "semitotalità del software in circolazione è (oops, Biscardi ormai imperversa) straordinario", ma negarne la qualità straordinariamente elevata, proprio noi che abbiamo cominciato da una pallina che rimbalzava contro una stanghetta in uno schermo monocromatico, mi sembra altresì irraguardoso nei confronti dei piccoli capolavori tecnologici che ogni giorno ci troviamo fra le mani.

Passiamo quindi alla risposta di una seconda osservazione che, in tutta sincerità, ha suscitato l'ilarità generale. Che il buon Filosofo si accanisce improvvisamente contro quella che è ormai divenuta una delle frasi conclusive più classiche e stereotipate del panorama recensorio mondiale ("dategli un'occhiata prima di comprarlo") poteva anche starci, ma leggere una sessantina di pagine prima, all'interno di quello stesso numero (e più precisamente all'interno del commento di Inca), la medesima raccomandazione (oltretutto in esplicito contrasto con quanto detto poi nella Posta) ci ha fatto effettivamente sorridere... Non credo sia il caso di proseguire in una simile replica.

Arriviamo così a un altro punto, una discutibile accusa di svolgere l'ingrata funzione di catalogo per pirati, giustificando l'affermazione in modo non troppo convincente. Non la trovo infatti il alcun modo compatibile con l'ennesima, squallida, frecciata al contenuto e al modo d'affrontare le nostre recensioni. Non vedo infatti come possa essere più utile ai pirati questo genere di articoli, piuttosto che un'attenta e puntuale disamina di tutti gli aspetti del gioco, anche dei meno rilevanti... Si tratta in ogni caso, anche questa volta, di considerazioni assolutamente fuori luogo, dal momento che già da tempo abbiamo evitato recensioni particolarmente demenziali che andassero a discapito dell'informazione globale, pur con questo senza voler in alcun modo sopperire alla mancanza del manuale originale. E' peraltro evidente che, con considerazioni del tipo "Beast III... Peccato che non ci sia la solita introduzione Psygnosis", quando invece nell'originale c'è un dischetto a parte che la contiene, non so più fino a che punto dare retta a quella che, almeno a sentire altri, sembrava essere una loro politica.

Con questo mi sembra di aver esaurito la mia replica. Tengo a precisare come con questo non voglia scatenare alcuna polemica trasversale, ma solo chiarire una non troppo opportuna risposta che, in effetti, ci ha decisamente sorpreso.

TGM Made in Italy è ormai divenuta una delle più diffuse e accreditate riviste europee, superando brillantemente quelle che erano le indubbe difficoltà di una maggiore distanza dalla principali software house mondiali e riuscendo così a portare puntualmente in edicola una testata, contenutisticamente e graficamente, d'assoluta avanguardia. Questo è quello per cui noi tutti lavoriamo, del resto lasciamo che si occupino gli altri.

MAX

## SBATTI IL VIDEOGIOCATORE IN PRIMA PAGINA

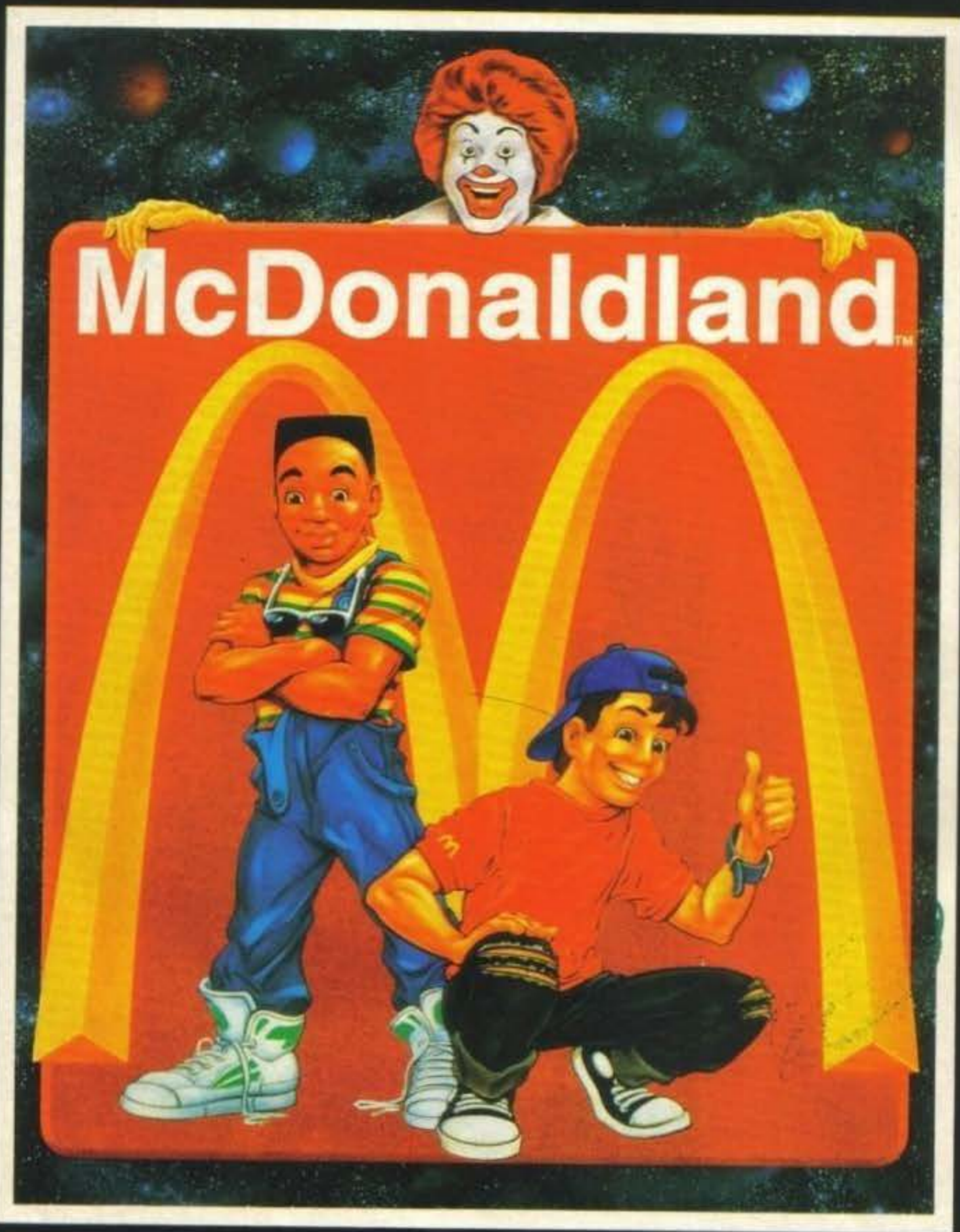
E non stare troppo attaccato al computer, che poi diventi scemo! In sintesi, questa sembra essere la linea di pensiero attuale adottata da molti: ultimamente infatti, stampa e televisione hanno dato largo spazio al videogioco in genere, non già come hobby o comunque passatempo ma come vero e proprio pericolo per l'incolumità psicofisica del giocatore. A cosa mi sto riferendo? Andiamo avanti, e lo saprete.

Innanzitutto, cominciamo dal Corriere della Sera del 29 Novembre 92. Molto poco allarmisticamente, un articolo sui "videogiochi che causano epilessia" (ora ci arriviamo) viene intitolato "Allarme videogames, mandano in tilt". Codesto pezzo partiva dall'avvertimento comparso sul manuale di Sonic 2 (versione americana) riguardante il pericolo di crisi epilettiche per gli eventuali fruitori. Ulp! Ma come! Luigi, levati dalla TV, Mario avvelena anche te, digli di smettere. Ora, sappiamo tutti come "funziona" un articolo di giornale: la maggior parte delle volte si "guarda" un articolo senza veramente leggerlo, ovvero si rimane colpiti da titolo, occhiello e cappello e si dà una veloce scorsa al testo vero e proprio. Operando in questo modo, l'articolo risulta a dir poco terrorifico: solo approfondendo la lettura si scopre che la frase è apparsa per la tipica mania ultrapreventivo-salutista degli statunitensi (chi ha visto anche un solo pacchetto di patatine con il flashone esagerato "Senza colesterolo" sa cosa intendo), che l'attacco di epilessia potrebbe anche venire, sì, ma solo a chi è già affetto dalla malattia e soprattutto che non ci sono casi documentati.

Inoltre, il "pericolo" portato da Sonic 2 è lo stesso che si può incontrare nelle discoteche, ovvero segnali luminosi intermittenti che a detta di alcuni studiosi possono "scatenare" un tipo particolare di epilessia fotosensibile. Volendo dire una cavolata, sparerei un pel' almeno giocando a Sonic 2 non ti sbronzi e non ti assordano", solo che non è necessario comportarsi in una certa maniera in discoteca e nessuno impedisce ai famigerati videogiocatori di alzare il volume al massimo e reggere con una mano il joypad e con l'altra un



# ENTRA NELLA FANTASTICO MONDO DI...



Fai la conoscenza dei M.C. Kids, ovvero di Mick e Mack... i ragazzi più birbanti di McDonaldland. Ora che HAMBURGLAR se l'è data a gambe portandosi dietro la borsa magica di Ronald, i M.C. Kids hanno bisogno di te per scovarlo! Dovrai muoverti velocemente per schivare brutti ceffi quali GOFERIT e I PSYCHO, risolvere indovinelli ed esplorare i livelli segreti di McDonaldland.



- C64 C L. 29.900
- C64 D L. 29.900
- AMIGA L. 49.900
- PC L. 49.900





bicchieri di vodka, quindi lasciamo stare. Sempre in questo articolo e sempre riferito all'epilessia, compare una specie di battuta pragmatica di un neurologo anglosassone, tale Grunwald: "meglio scoprire di essere malati davanti a un videogioco che alla guida della macchina". Al che, salta su un collega italiano che dice "l'attacco epilettico può far finire sotto una macchina un ragazzo che esce da una sala giochi". Da perfetto ignorante, posso solo chiedermi: un individuo in preda a un attacco, riuscirebbe a uscire dalla sala giochi? Nel frattempo, tocco ferro.

Il pezzo poi si avvia con una conclusione ragionevole e seria grazie alla classica "voce contraria", che in sostanza minimizza la faccenda e denuncia il rischio di terrorismo. E saremmo anche tutti più felici, se subito a fianco non comparisse un box intitolato "Nella finzione puoi uccidere chi vuoi", fondamentalmente innocuo ma dal titolo a dir poco micidiale, e soprattutto privo di significato: se è vero che nella finzione uno può uccidere chi vuole, è altrettanto vero che non si ha bisogno del videogioco per avere pensieri "strani", tant'è che i pazzi furiosi li hanno inventati prima del videogioco.

In sostanza, quello che è comparso sul Corriere non è un articolo totalmente lesivo nei confronti del "nostro pane", ma è preoccupante l'impatto che ha: i ragazzini possono anche dargli un occhio ridendoci su, ma la massaia che ci incappa può assumere un atteggiamento negativo nei confronti di quello che è in effetti un hobby come molti altri.

Nel corso delle settimane, altri articoli appaiono su vari giornali e su Rai 3 va addirittura in onda una trasmissione intitolata "il dubbio" dedicata ai videogames dannosi. In essa spiccavano - come in tutti i dibattiti - voci pro e voci contro, tesi pacate e tesi urlate e così via ma la cosa che ci ha colpito di più è stata l'incredibile inurbanità di un intervistatore che tallonava alcuni ragazzi in una sala giochi con un fare decisamente strafottente del tipo "lascia il quello stupido videogiocino, tanto dopo ci puoi giocare ancora e parla alla TV che è più importante", mentre era chiaro che agli intervistati la faccenda non interessava un gran che. Lasciando perdere questo "Il Dubbio", passiamo a Panorama del 13 Dicembre 92, che affronta l'argomento (finalmente) con una certa serietà, non mancando però di stupirci con un'affermazione degna dei migliori film di Zucker-Abrahams-Zucker: "... una nuova avventura del Mitico Super Mario (riferito a Super Mario World per Super Nintendo, NdR)... al non modico prezzo di 350 mila lire, inclusa però anche la console da collegare al televisore di casa". Che affare, eh? Compri il videogioco e ti regalano la console. Come dire "ei, ho comprato un fantastico mazzo di chiavi a poco più di cinquanta milioni" "caruccio, eh?" "sì, ma insieme mi hanno regalato una Toyota Celica". Lasciamo perdere...

In tutto l'articolo più o meno si dicono le stesse cose di quello apparso sul Corriere, riportando però due episodi che fanno riflettere: il primo

riguarda la storia di un bimbo talmente fissato con i videogiochi che i genitori per "dissuaderlo dal continuare a giocare" gli hanno tappezzato la camera di pannelli colorati con scritto Game Over. Il bambino ha smesso di giocare, ma ci chiediamo anche che effetto abbia avuto sulla sua psiche una simile tecnica in stile Mengele - la prossima volta che vedrà quella scritta, o avrà una crisi nervosa o comincerà a succhiarsi il pollice, probabilmente. Un altro caso presentato è quello del genitore che ha fatto in modo di interessare in maniera progressiva il figlio al calcio, tra discussioni sui rigori, domeniche allo stadio e gite in campagna per giocare a pallone: sinceramente, ci sembra un metodo migliore di "dissuadere", anche se in effetti il sottoscritto continua a preferire i videogiochi a Biscardi, la violenza negli stadi e gli incidenti nelle leghe dilettantistiche (tanto per "criminalizzare" lo sport che meno mi interessa).

In definitiva, i videogiochi (e i loro utenti) sono finalmente sotto le luci della ribalta, ma in che maniera? Corrono il rischio di essere demonizzati, male intesi, guardati con sospetto e evitati. Esagero? Immaginate la massaia-tipo che vede "di straforo" la trasmissione di cui sopra, o "sbircia" uno dei due articoli e le viene qualche sospetto: cosa immaginate che risponderà al figlioletto che per Natale chiede un computer o una console? E dire che videogiochi, se "preso nelle giuste dosi" come tutto quanto, può essere una cosa positiva: aiuta la coordinazione oculomotoria, in alcuni casi sviluppa l'intuito, i riflessi. E che dire di quelli che additano i videogiochi come dei prodotti in genere stupidi e banalotti? Probabilmente non sanno cosa sono i simulatori, le avventure, i giochi strategici, i puzzle (chiedete ai "seri lavoratori" quanti hanno "il Tetris" sul computer in ufficio). Chi denigra i videogiochi spesso e volentieri non ha la minima idea di cosa siano, non ne ha mai visto uno e non ne vuole sapere: la tipica mentalità chiusa e ristretta che rifiuta tutte le novità, e che è discretamente fuori luogo al giorno d'oggi.

### LA SFIDA CONTINUA...

Caro Ricki, mi spiace, ma non ho potuto resistere all'impulso di rispondere a Daniele Franza di Genova. Innanzitutto premetto che sono sempre stato, fino a poco fa, un fan accanito di mamma Commodore fin dai tempi del mitico 64 sostituito poi con un A500 1.2 pagato circa un milione. Ho detto fino a poco fa perché disgustato dalla recente politica Commodore e vista la mia esigenza di software più PROFESSIONALE (hai letto bene Daniele ho scritto professionale) ho venduto tutto e sono passato al PC (un umile 286 con SVGA che conto di espandere quanto prima). Fine della premessa. Per prima cosa non è pensabile che una ditta come la Commodore pretenda di scaricare tutti i costi di un upgrade sugli utenti che dovranno (se vorranno deliziarsi dei nuovi chip AA) cambiare le loro macchine (non venitemi a dire che posso cambiare i chip perché sul mio non posso montare nemmeno il Fat Agnus figuriamoci gli ECS o gli

AA), possibile che in pieno 1992 (facciamo fine '92 e inizio '93, eh? NdR) la Commodore non sia riuscita ancora a fabbricare un computer con qualche slot nel quale infiare le schede con i coprocessori che sono quelli soggetti a più rapidi e radicali cambiamenti? Inoltre le testuali parole dell'incaricato allo stand Commodore allo SMAU sono state "la Commodore non produce più gli A500 e 500+ perché VUOLE che tutti gli utenti passino alle nuove macchine", avete letto bene VUOLE, ma chi si crede di essere? Non ho nessuna intenzione di cambiare computer ogni volta che a LEI salta in mente di farne un modello nuovo venduto poi a prezzi stracciati (anche se non puoi venirmi a dire che l'A600 rappresenta un "grosso balzo in avanti"), anzi con l'uscita subito dopo del 1200 il 600 rappresenta il più grosso pacco che la Commodore sta tentando di tirare agli utenti (visto che non credo possa montare gli AA), mentre per via del prezzo bassissimo a cui si trova (mentre il prezzo ufficiale è MOLTO più alto, 625.000 + IVA, credo) sta facendo crollare praticamente a zero il mercato del 500.

Seconda cosa, sono proprio i PC a essere sotto-sfruttati, i programmatori per PC si crogiolano sugli allori, non pensano a ottimizzare le routine, l'occupazione di memoria, la velocità, ecc..., tanto ci sono i 386 o i 486 che digeriscono tutto e lo fanno girare a mille, quanti giochi secondo voi sfruttano a pieno le possibilità della Soundblaster o della SVGA o di tutti quei MHz di potenza o dell'immensa capacità dell'hard-disk? Contateli bene e vedrete che sono veramente pochi. Sull'Amiga capita esattamente il contrario, l'hardware fino a ora è rimasto sempre quello, e quindi i programmatori hanno fatto i salti mortali per superare certe limitazioni intrinseche della macchina (i 32 colori su schermo, la velocità non elevata, la mancanza di memoria) e non venirmi a parlare caro Daniele di modo HAM (mai usato da quanto mi risulta in ambito video ludico) (e qui ti sbagli, o pecchi di poca cultura. Mai sentito nominare, per esempio, Pioneer Plaque? NdR) o dei vari acceleratori che costano almeno mezzo milione. Considera poi che per avere programmi del genere su Amy abbiamo dovuto aspettare ben cinque anni, mentre VGA e schede sonore su PC hanno iniziato a essere supportate con regolarità da poco più di un paio di anni e quindi siamo ancora alla preistoria, visto che i maggiori sviluppi nei giochi per Amy si sono avuti nell'ultimo anno circa.

Terza cosa quando dici che una scheda a 16 milioni di colori per PC non raggiungerà mai le potenzialità di una scheda a 16 milioni di colori per Amiga parli anche tu per sentito dire e pecchi di presunzione perché penso che nemmeno tu ne abbia mai vista una in funzione, per nessuna delle due macchine, inoltre non vedo come, a livello di immagini statiche, ci possano essere differenze, posso darti ragione per quanto riguarda sprite, bob e simili visto che l'Amiga ha dei chip custom proprio per quello.

Quarta cosa la regina del mercato DTP professionale (anzi il re) almeno in Italia (e credo anche







# TGM



negli States) è e rimane il Mac, tanto che penso tu non sappia bene cosa significa DTP.

Quinta cosa la pretesa superiorità Amiga in campo database, spreadsheet e wordprocessor devo ancora vederla, ma hai mai visto programmi come Excel, Superbase, DBIII, CorelDRAW, Word per Windows-2.0, Lotus 123, Autocad?, certo costano anche mezzo milione (molto di più Autocad) (Word per Windows è sul milioncino, credo NdR), ma pure Imagine per Amiga che tu avrai sicuramente fra le tue copie pirata costa parecchio, per non parlare di programmi come Caligari pro (2.500.00 se non sbaglio).

Sesta cosa i prezzi, con due milioni e mezzo ormai riesci a comprarti un 486/33 con monitor 1024/768 non interlacciato, HD da 100 MB e Tseng ET4000 (fino a 64000 colori contemporaneamente su schermo da una palette di 16 milioni senza nessun problema) che è assolutamente sprecato per farci girare solamente i giochi per quanto belli che siano, mentre se vuoi utilizzare un A500 per farci altro oltre che i giochi serve almeno un hard disk che ha dei prezzi esorbitanti (ora con l'A600 le cose sono un poco migliorate, anche se usa gli SCSI che costano di più ed è necessario trovarne uno che stia nel case dell'A600) con il nuovo A1200 poi servirà sicuramente il monitor perché mi sembra impossibile che risoluzioni come la 1280x512 le visualizzi su un normale televisore (a meno che abbia un doppio flickering orizzontale e verticale, nel qual caso ti consiglio un buon oculista) (sorry pal, il mitico A1200 è interlacciato nella solita maniera, tant'è che la 1280 x 256 non flickera. Non è una bella cosa? Aaaa NdR).

Settima cosa affermazioni come "l'Amiga è una macchina concettualmente superiore" o "Se l'Amiga fosse spremuto a dovere (perché ora è sottosfruttato?, ma fammi il piacere) come i PC per gli MSDossiani non ci sarebbe scampo" lasciano il tempo che trovano e sono solo indice di estremismo, ottusità e presunzione, come del resto affermazioni gratuite come "l'Amiga è la macchina più versatile esistente sul mercato" (devo ancora capire come può essere versatile una macchina che va cambiata integralmente a ogni upgrade e che spesso perde la compatibilità con il software precedente).

Forse Ricki ti sarà sembrato fazioso ed estremamente polemico (e sai che non è il mio stile), ma come ho già detto sono rimasto estremamente disgustato dalla politica della Commodore e, inoltre, non posso permettere che certe sparate presuntuose e infondate come quelle di Daniele passino inosservate.

JOE92

P.S. Mi date l'indirizzo di Flaminia (la psicologa, ricordate?) e magari anche una sua foto, dovrei discutere in privato di certe teorie Freudiane.

P.P.S. perché in "The Christmas Machine" non c'è la foto di Eloisa? Avevate paura che si rompesse l'obbiettivo o che tutti i lettori abbandonassero in massa TGM?

P.P.P.S. Che fine a (questa non la correggo, è

troppo forte NdR) fatto la famosa (o meglio a questo punto famigerata) console Konix alla quale tutte le riviste del settore avevano dedicato pagine e pagine di anteprime? E la Konix stessa?

P.P.P.S. Remember "Everything you know is wrong" and "Watch more TV" and "Più lo mandi giù e più ti tira su", see you on 17th of July 1993 in Bologna.

Ti rispondo io (cioè MA) per due ragioni validissime: la prima è che me l'ha chiesto Ricki, e la seconda è che me l'ha chiesto anche Max. Come al solito, si spera che questa sia l'ultima sulla diatriba che sembra essere più in voga, ma cominciamo la risposta vera e propria: innanzitutto la politica della Commodore non è esattamente entusiasmante, come dici tu, e potevano già pensare al chip intercambiabili - hai perfettamente ragione, e stop. Che la Commodore dica di VOLERE che gli utenti passino alle nuove macchine non è poi così strano, quale ditta non vorrebbe nuovi introiti?

Il tuo discorso sulle periferiche poco sfruttate non risponde a quello che aveva detto Daniele: questo sosteneva che se i programmatori avessero cominciato a supportare in maniera decente tutti i vari add-on avrebbero cominciato a combinare qualcosina in più, ed è sacrosanto, te lo immagini un gioco programmato sui nuovi Amiga per i nuovi Amiga (ovvero fluido, pulito, veloce) che sfrutta in maniera attiva l'HD, che usa il bistrattato blitter (che non è una periferica, ma non viene mai utilizzato) e così via? Avremmo giochi vettoriali decenti (No Second Prize avrà anche poco dettaglio ma è una maniera efficace di presentare routine poligonali PER Amiga), avremmo avventure con caratteristiche tecniche da brivido contenute in una quantità di mega ragionevole e avremmo arcade immensi. Ma per adesso, non è così. Il modo HAM, te l'ho già detto, è stato usato almeno in un gioco, anche se in effetti non fa testo, comunque è un ottimo modo di avere tanti colori, un po' più di 256.

Le schede a 16 milioni di colori per Amiga sono effettivamente più potenti di quelle per PC, per esempio ne è stata appena presentata una che fa il Gouraud Shading per i fatti suoi senza appesantire il processore centrale, non è comunque il gadget più economico che ci sia. Per il DTP hai perfettamente ragione, probabilmente però Daniele si riferiva al DTV (Desk Top Video), dove l'Amiga di fatti regna incontrastata.

Per l'Office Automation (si chiama così il gruppo di programmi che fanno stare male il videogiocatore-tipo) hai un'altra volta ragione, per stessa ammissione di Werner Mambelli (presidente Commodore Italiana), bisogna ammettere però che i (pochi) programmi del genere su Amiga si fanno davvero onore (soprattutto l'incredibile e italiano C1-Text, invidiato da molti possessori di MS-DOS).

La storia dei prezzi davvero non la mando giù: innanzitutto non hai parlato di memoria (che costa, notoriamente), dopodiché ti invito a darmi l'indirizzo del mentecatto che paratica simili offer-

te, per una semplice ragione: glie ne compro venti e li rivendo in giro, con un guadagno non indifferente. E poi, con o senza IVA? Sono curioso.

Sulla faccenda "l'Amiga è una macchina concettualmente superiore" ci sarebbe da discutere un po', solo che sarebbe anche ora di finirla perché in fondo in fondo è un'affermazione inutile e fine a sé stessa.

Rispondo ora ai tuoi PS: 1) non se ne parla nemmeno. 2) risposta testuale dell'interessata "Brutto cafone!", inoltre sei completamente fuori strada. 3) la Konix ha finito i soldi, nuff said. 4) boh? Per concludere, sì, sei stato fazioso, ma chi non lo è? "Datemi una persona imparziale e vi darò un pugno" o qualcosa del genere. E per favore, finiamola! Compratevi un 486, compratevi il 1200, compratevi un cervello, ma finiamola.

## DOMANDE E DOMANDONI

Carissima, gustosa & succulenta redazione di tigemme (slurp!).

chi vi scrive non è un pazzo maniaco paranoico e perverso come potreste anche pensare a prima vista, bensì -ma guarda un po'- un vostro lettore, che desidera sottolineare al mondo intero come la vostra rivista sia totalmente sballata, un'indecenza, una vera vergogna, una schif... Ah-ah! Ammettetelo, ci eravate quasi cascati, vero? Scherzi a parte trovo la vostra pubblicazione veramente interessante, e la considero ai vertici dei massimi livelli del top del meglio dell'umanamente possibile delle migliori riviste del settore (e magari anche qualcosina di più, ma sono maledettamente avaro, e non riuscirete a farmelo ammettere nemmeno sotto tortura). Vi ho mandato questa mia missiva per rendere noti a tutti alcune mie opinioni e pre porvi alcune domande a cui spero ardentemente possiate dare una risposta...

1) Sono un patito dei giochi della LucasArts, vado in estasi all'uscita dei loro nuovi prodotti e, nel frattempo, vivo in attesa delle nuove uscite. A questo punto, permettetemi di esprimere una domanda che mi ha fatto trascorrere molti notte non dico insonni, ma in bianco: perché questi geniaci californiani non si decidono, come hanno fatto altre case (come ad esempio la Sierra), al rifacimento dei grandi classici che hanno fatto scuola? Penso sarebbe un vero evento mondiale l'uscita di Zak Mac Kracken in VGA, ma anche altri titoli come le avventure ispirate dai primi due episodi di Indiana Jones, oppure Loom 2 sarebbero sicuramente molto apprezzati. Perché nessuno fa notare alla LucasArts che in giro per il mondo ci sono decinaia e decinaia di migliaia di persone disposte a sborsare fruscianti biglietti pur di rivedere in azione l'ultrademenziale Zac o le prime due puntate del mitico Indy?

2) E ora, come di consueto, l'angolo del più fuso dell'universo (diffidate delle animazioni). La seguente espressione è tratta dal mio buon vecchio libro di italiano di III ITIS. Che effetto vi fa leggere: "Molto si è discusso sul sistema intellet-





tuale di Guido, sulle sue tentazioni averroistiche od epicuree, sulla sua eterodossia rispetto alla direzione iniziatica e mistica del Guinizzelli e di Dante, sul suo disegno (non importa se per la sapienza vaticinante di Virgilio o per la sapienza teologale di Beatrice) accennato da Dante stesso nel canto X dell'Inferno?

a) Nessun effetto: è una vergogna che si pubblicino cose del genere.

b) Nessun effetto: è perfettamente comprensibile.

c) Nessun effetto: non ho ancora imparato il russo.

d) Nessun effetto: sono un ignorante rassegnato. Scrivete la vostra risposta e speditemela in busta chiusa; fra tutti quelli che riusciranno ad imbrogliare il mio indirizzo verranno estratti 3 elettrodomestici innovativi, ossia uno splendido frigorifero in legno, una superba lavastoviglie a carbone e una lussuosa lavatrice a pedali. A tutti gli altri verrà invece spedito, come premio di consolazione, un biglietto gratuito di partecipazione alla popolare trasmissione "Mai Dire Banzai", dove ognuno avrà la possibilità di cimentarsi con il gioco che più gli aggrada.

3) Qualcuno può spiegarmi come fa la Sierra a sfornare decine di avventure nello stesso tempo impiegato alla LucasArts a realizzarne una?

4) Esistono davvero vecchie mappe o altre indicazioni attendibili che spieghino l'esatta ubicazione della mitica sorgente dell'acqua dell'immortalità da cui, secondo leggenda, alcune case software attingono spesso per ottenere il coraggio necessario per pubblicare obrobri così scadenti da causare ingenti problemi digestivi e/o d'incontinenza agli sfortunati acquirenti? È vero che in redazione se ne conserva gelosamente una bocchetta che si tramanda di caporedattore in caporedattore e che è il simbolo della loro superiorità?

5) Perché qualche d'uno non realizza un Supergioco (con la esse mastodontica) ispirato ad uno dei libri del tanto acclamato-mio-scrittore-preferito-e-idolo-personale Stephen King? Qualcuno è in grado di dirmi se è vera la notizia che ho ricevuto secondo la quale ha deciso di smettere di scrivere, notizia alla quale il mio corpo ha reagito con debolezza di cuore, sudorazione alle mani, salvazioni e forti dolori tipo parto...

Ciriciao a tutti, qualunque cosa voi siate.

Balzarin Federico

Ho pubblicato, anche se solo in parte, la versione originale, contento? Partiamo con le risposte.

1) Mi sembra sicuramente una buona idea, se tutto va bene proprio in questi giorni il nostro caporedattore dovrebbe essere a Las Vegas, e non si dimenticherà certo di porre la domanda direttamente alla Lucas.

2) Secondo me certe cose vengono scritte appositamente... C'è sempre il furbone che le ricopia così come sono nel tema d'italiano (per darsi un tono colto), e sai che ridere quando la prof li riconsegna in classe...

3) La LucasArts ci impiega molto più tempo a

realizzare ciascuna sua avventura perché dispone di un numero di programmatori scelti (comunque considerevole) inferiore a quello della Sierra (che può invece contare su molteplici gruppi differenziati). E' poi da considerare l'inaudita accuratezza con la quale ogni singolo aspetto del gioco viene da loro attentamente analizzato e valutato, tutte cose che portano via tempo durante ciascuna fase della programmazione (progettazione, realizzazione e testing); anche se alla fine, e su questo non ci sono dubbi, i risultati si vedono...

4) E' una notizia dall'attendibilità piuttosto disputata. In ogni caso, se esiste, deve sicuramente essere dalle parti della Domark...

5) Sullo scorso numero dovrete aver già letto la recensione di The Dark Half, ma se cercavi un Supergiooco siamo decisamente fuori luogo. Vedremo in un futuro prossimo.

### I CONTI NON TORNANO...

Roma 3/10/1992.

Caro Ricki,

quando ho riletto la mia inutile lettera pubblicata sul numero di Luglio (relativa all'Amiga 600 e altro, ndr) avrei voluto subito rispondere per scusarmi con tutti i lettori (l'ho scritta in un momento di assurda esaltazione, ma vi assicuro che non succederà più), ma quello era un periodo piuttosto nero per me (a volte le disillusioni possono essere veramente atroci) e il mio scarico cervello non aveva alcuna voglia di impegnarsi a realizzare una lettera.

Ho deciso comunque di farlo ora (non che il problema sia passato, ma bisogna pur avere il coraggio di continuare...) e vorrei cogliere l'occasione per rispondere alla missiva del simpatico Ciro Goretti, pubblicata sul numero di Ottobre.

Caro Ciro, come giustamente ti ha già fatto osservare Ricki, le tue statistiche non possono essere attendibili: infatti se di un gioco viene recensita la versione Amiga, molto probabilmente non verrà recensita quella PC (e viceversa), questo perché si prende sempre in considerazione la versione che viene pubblicata per prima (dopo tutto fra le due versioni non c'è mai molta differenza).

Inoltre non è affatto vero che per PC (nel periodo da te citato) non siano usciti platform (che mi dici di Gods, Magic Pockets, Cool Croc Twins e Titus The Fox?), beat'em up (Pitfighter, WWF Wrestlemania e, recentemente, Double Dragon III), shoot'em up (Super Space Invaders, The Godfather), giochi di guida (Mille miglia, Toyota Celica GT Rally) e cartoni animati interattivi (Guy Spy dove lo metti?)(prego evitare risposte volgari), inoltre un arcade adventure mi sembra pochino quando io ne conto almeno tre (Dylan Dog, Roger Rabbit e The Simpsons).

D'altra parte secondo le tue statistiche per l'Amiga non sarebbero mai usciti Monkey 2 o Indy 4 (a tal proposito vorrei aggiungere che trovo veramente discutibile la decisione della Lucas Arts di abbandonare l'Amiga, il gioiello di casa Commo-

dore sta vivendo attualmente il suo momento migliore e farlo morire prima del tempo mi sembra davvero sciocco).

Naturalmente ho capito che la tua lettera non voleva essere affatto offensiva (neanche quella che io scrissi a mio tempo, ma quando si fa un confronto è davvero difficile esaltare uno senza offendere l'altro) e ho preso quelle statistiche (ma dove hai trovato il tempo?) così come andavano prese, cioè come dei semplici numeri e nient'altro.

Ci tenevo solamente a precisare che non è vero che esistono così pochi giochi arcade per PC e, soprattutto, vorrei dire di farla finita con questa sciocca sfida Amiga-PC, si tratta di due macchine diverse, concepite in modo diverso per scopi diversi, io ho sbagliato a mio tempo e ora ammetto il mio errore e vi invito a rileggermi la lettera di LV426 (sempre sul numero di Ottobre) che affronta la questione in modo davvero saggio.

Ricordatevi che non sono i 256 colori o il sonoro digitalizzato a fare bello un gioco, anzi molte volte mi capita di divertirmi maggiormente con i vecchi programmi in EGA e preferisco di gran lunga il vecchio Test Drive II al più sofisticato TD III (sarà pure più bello, ma a me sembra meno divertente).

Sperando che questa guerra fratricida finisca al più presto vi saluto augurando lunga vita e prosperità ludica (là dove nessun videogame è mai giunto prima...) ai nostri amati computer.

Antonio Rubini

Caro Antonio, prima di tutto la tua lettera mi ha fatto venire in mente una cosa: pubblicate sempre all'inizio della missiva la data in cui la scrivete, fra disguidi postali e l'inevitabile tempo che intercorre prima della pubblicazione spesso passano dei mesi, un attendibile riferimento temporale è quindi decisamente rilevante.

Per il resto non credo ci sia molto da aggiungere, se non quest'interessante osservazione: all'interno di questo stesso numero trovate ben tre giochi d'azione decisamente migliori su PC piuttosto che su Amiga, cosa decisamente inconsueta. D'altra parte i nuovi modelli di Amiga potrebbero rispondere ai 256 colori della VGA in modo decisamente convincente... Che le cose stiano cambiando e certi valori possano venire presto ribaltati? Vedremo...

### CONCLUDENDO

Al termine di queste quattro pagine, che forniranno sicuramente una buona base di discussione per i prossimi numeri, il consueto saluto... A risentirci.

**RICKI**



# GIORNATA ACCIA, EH?

EBBINGHAUS - ROMA



Povero Pango! Era in sala giochi, impegnato a battere un record mostruoso, quando un crudele videogame ha preso vita per rapire PangoLinda, la sua bella fidanzata, trascinandola in un universo ostile! Senza il tuo aiuto l'eroico Pango certamente non riuscirà a superare i 7 livelli di complicati trabocchetti che lo separano da PangoLinda, prigioniera nella impenetrabile fortezza del perfido rapitore... PANGO: 49 schermi di colorato e frenetico divertimento per il tuo AMIGA!

**SOFTTEL**



# F-15 STRIKE EAGLE III

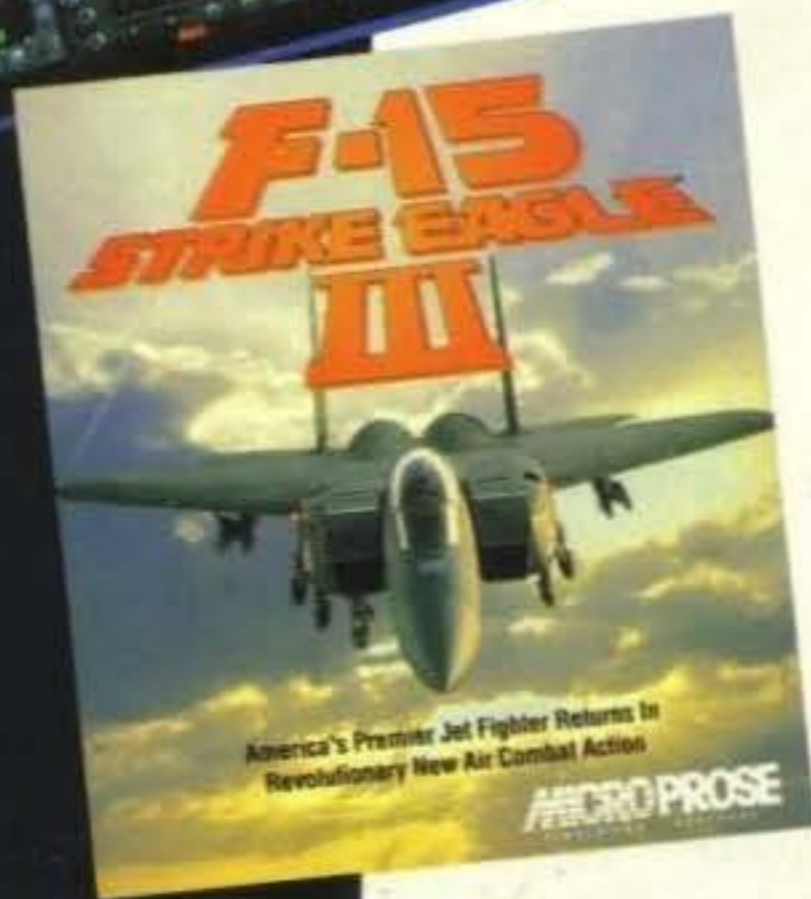


**MANUALISTICA  
IN ITALIANO**



PC 386.0 SUPERIORI. SCHEDE  
GRAFICHE: VGA 256 COLORI.  
RICHIEDE: 640K, DISCO RIGIDO,  
DOS 5.0. RACCOMANDATO:  
JOYSTICK. SUPPORTA: AdLib,  
Roland.

**LIT. 109.900**



**L'AQUILA  
È TORNATA  
ED È UN PREDATORE  
VELOCE E POTENTE...**

IL N°1 DEI CACCIA AMERICANI  
RITORNA IN UNA NUOVA  
STRAORDINARIA AZIONE DI  
COMBATTIMENTO!

INFILATI NELL'ABITACOLO  
DELL'F-15 STRIKE EAGLE: È  
UN'ESPERIENZA COSÌ  
SORPRENDENTE CHE RIMARRAI  
SENZA FIATO!

- RIVOLUZIONARIO SISTEMA DI VISUALIZZAZIONE CHE COMBINA POLIGONI TRIDIMENSIONALI A SPRITE DISEGNATI PER OTTENERE IL MASSIMO DEGLI EFFETTI E DEL REALISMO.

- SPETTACOLARE OPZIONE DI GIOCO A DUE.

- SCONVOLGENTE GIOCABILITÀ. UNA SFIDA IMPOSSIBILE PERSINO PER I PIÙ ESPERTI PILOTI DI F-15!

**LEADER**  
DIGITAL ENTERTAINMENT